HACKER

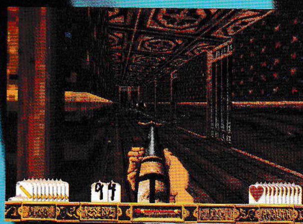
100 stranica

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 26 • SVIBANJ 1997 • CIJENA 23.00 Kn

Savjet više
Flying Corps

Hacker najavljuje
X-Comm: Apocalypse
StarCraft
Blood
7th Legion...

Tema broja
MDK


Outlaws


Need for Speed 2


Ecstatica 2


KKND



ALPS



ALPS; JAPAN; IRSKA - njihova je specijalnost na području vanjskih dodataka za PC i MAC KOMPATIBILNA RAČUNALA. Vodeća tehnologija i pouzdanost rezultiraju globalnom prezentacijom ALPS OEM proizvoda sa 50% u području tipkovnica za prenosiva računala. Nova unapriјеđena tehnologija (ALPS MICRO DRY) u području fotorealističnog kolor ispisa, penje se iznad granica profesionalnog u korist DTPa na računalima. Dizajn visoko kvalitetnih miševa i tipkovnica koji dolaze s potpisom vodećih svjetskih tvrtki, nova rješenja MULTI CD I FLOPPY diskova, dobro su jamstvo za budućnost.

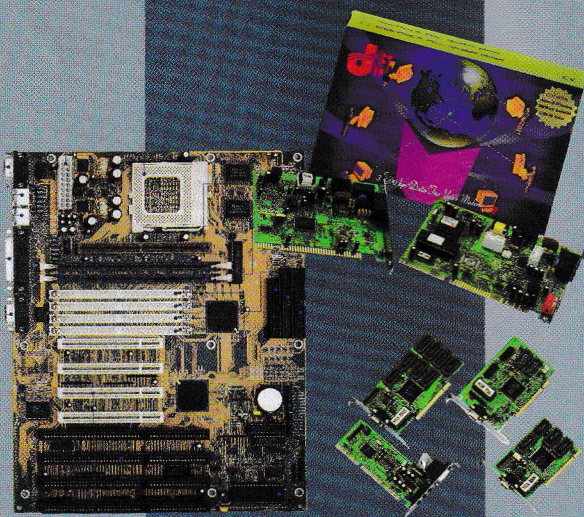


míro

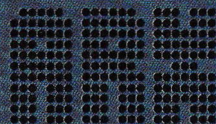


miro AG BRAUNSCHWEIG, GERMANY - svjetska je vodeća tvrtka u području digitalnog videa, grafike i multimedije i stoga slogan ove tvrtke "PAMETNA MULTIMEDIJSKA RJEŠENJA" nije samo slogan, već i znak kvalitete svih proizvoda tvrtke MIRO. Snaga vizije i analitički pristup uvijek su bili poticajna snaga napretka koja jamči uspjeh MIRO proizvoda u svim glavnim područjima upotrebe; od profesionalnih rješenja grafičkih kartica do novih područja digitalnog videa gdje MIRO postavlja standarde.





JETWAY INFORMATION CO., TAIPEI, TAIWAN R.O.C. - proizvode mjesečno 100 000 matičnih ploča najviše kvalitete i performansi i razumne cijene. Dvije vrste proizvoda i tri povezane tvrtke stavaljaju JETWAY u kategoriju proizvođača srednje veličine PC matičnih ploča i dodatnih kartica (VGA, SOUND, FAX/MODEM). Njihovo dvogodišnje prisustvo u Južnoistočnoj Europi, vodeća pozicija u svim usporednim testovima predstavljaju dovoljno.




ARX HAMBURG, GERMANY - njihova specijalnost su monitori. Visoki kriterij i kvaliteta daju kvalitetne monitore za opću namjenu proizvedene od vodeće Taiwanske tvrtke DELTA. Profesionalni ARX DELTA monitori su prisutni više od dvije godine na Južnoistočnom europskom tržištu sa uvijek dobrim odnosom cijene, kvalitete i, iznad svega, pouzdanosti.

WIB D.O.O.

Quality makes the difference

ZAGREB - CROATIA
TEL./FAX +385 1-150-666
161-784, 455-3010, 455-1231
E-MAIL: WIB@WIB-CO.COM
HTTP://WWW.WIB-CO.COM

VELIKA SLIKA

ZA MALI NOVAC

Goldstar StudioWorks 74M - multimedijalni monitor
Ugrađeno stereo pojačalo i zvučnici



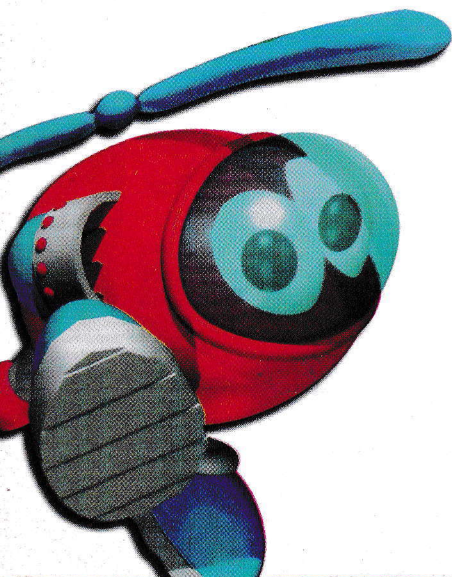
Kako nam s mjesta dogalaja javljaju, ~ini se da je **TURBO HACKERIMA** ~vrsta namjera prije svih sti}i u **21. STOLJEĆE!**

TURBO HACKER

TRGOVINE NOVOG DOBA ZA HACKERE S OVE STR ZAK

U posljednje je vrijeme na ve} dobro znanim turbo lokacijama po gradovima diljem Hrvatske prim-je}eno u~estalo okupljanje **TURBO HACKERA**, te brojnih ljubitelja mul-timedijskih programa i inih multi-medijskih {tovatelja.





UPOZORENJE: Posjetom turbo lokacijama izlažete se riziku ovisnosti o turbo kva

Gralani i sugralani ne dopustite
im da stignu prije vas. Provjerite na
turbo lokacijama u va{em gradu.

ANE
ONA!

TURBO
ACKER

ovjereno, ali predpostavljamo
eventualni procvat intelektual-
nih sposobnosti u posjetitelja
o biti posljedicom u`ivanja
banih turbo-kvalitetnih
sadr`aja.

teti!



Turbo lokacije na kojima su primjećeni prvi turbo hackeri!

 IMPORTANNE Centar, Zagreb

 Medulićeva 12, Zagreb

 Stroosmayerov trg br. 7, Zagreb

 Karolina Riječka, Korzo 7, Rijeka

 Bana J. Jelačića 17, Split

 Trg Marina Držića 1, Osijek

 Pavlinska 5, Varaždin

HACKER
Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Krešimir Mijić

Layout:
Robert Rebernak

Grafički urednik:
Silvano Bucić

Prijelom:
Bíbor Szilárd Király

Suradnici:
Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Tihomir Jauk, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Patrik Pencinger, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić, Berislav Jozić, Luka Mihaljević, Usama Kalit, Dominik Susmel, Roman Horvat, Vedran Januš, Tomislav Šindler

Strip:
Goran Stančić

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova i design:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

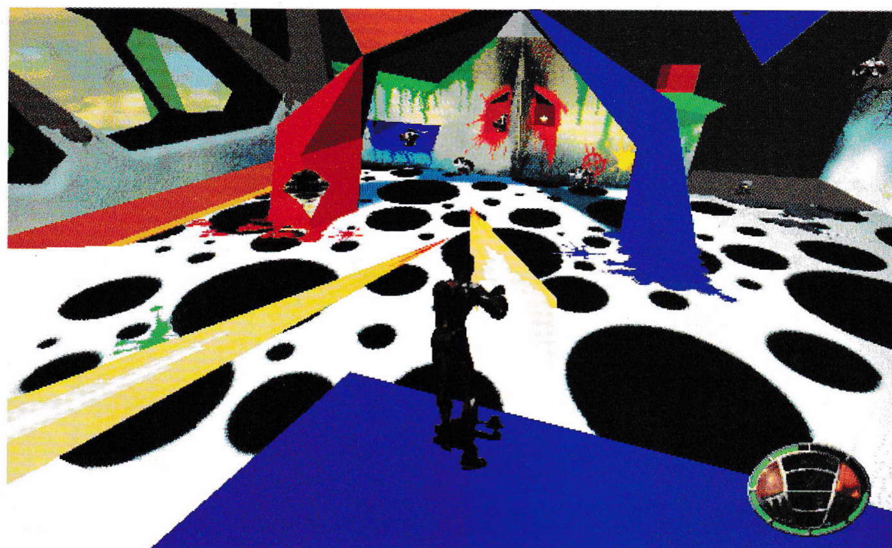
E-mail adresa:
hacker@zg.tel.hr

WWW stranice:
http://www.tel.hr/hacker

Časopis je napravljen na računalima



u programima QuarkXPress i Adobe Photoshop.



IGRE

Air Warrior 2 22

Već smo debelo zakoračili u vrijeme igranja igara preko Interneta. Air Warrior je bio jedna od prvih igara koja nam je pružila pravi doživljaj borbe među desetinama živih protivnika s one strane "žice". Sada dolazi nastavak legende. Iako oskudne grafike, ova je igra i dalje glavni zgoditak za igranje preko interneta. Ljubitelji zrakoplova iz bliske nam prošlosti i svi zračni asovi i ovog će puta imati pune ruke posla.

Krush Kill'n Destroy 28
Ecstatica 2 30
Blood Omen: Legacy of Kain 32
Tronic 33
Creep Night 34
Lesure Suit Larry 7: Love for Sail 38

Zavodniku Larryu su uvijek na pameti, a tko drugi negoli žene. Sierra nam donosi novi nastavak igre i nove Larryeve avanture.

Warwind 40
Outlaws 42

Špageti Western. Pucnjava, dim, akcija i gomila ljutih neprijatelja. Vi ste u ulozi mladog šerifa. Brzi na okidaču, trebate pohvatati sve kriminalce svog okruga. Dobra, stara vremena se ponovo vraćaju i Lucas je, kao pravi majstor zabave, i ovog puta napravio dobar posao.

Have a N.I.C.E. Day 56
C&C Gold 57

Ovo je jedno od ljepših iznenađenja u posljednje vrijeme. C&C je prešao na višu rezoluciju, ukoliko ga još niste odigrali, sad vam se pruža priilika.

Ark of Time 58
Primortals 60
Moto Extreme 61
Need for Speed 2 64

EA se prevario misleći da je za uspjeh dovoljno staviti brojku 2 pa zatim na slavi predhodnika zgrnuti bogatstvo. Iako je vrlo dobro napravljen, N4S 2vas neće dugo zadržati uz računalo. Blijeda kopija svog predhodnika, ova igra će pričekati na nove igrače ako ni zbog čega drugog, onda zbog visokih hardverskih zahtjevaa (166 MMX).

Crazy Drake 66
Losst VIkings 2 68
Race Mania 69
Fallen Heaven 70
G-Nome 80



TEMA

MDK 24

Shiny je jedna od tzv. "dobri dečki iz kvarta" programerskih grupa. U tišini su radili svoj mali projektić, mukotrpno, duuugooo, sate i sate. Odjednom su osvanule neke rekalme u časopisima, no nitko nije ni pomislio da mogu napraviti nešto ovako dobro. "Dečki iz kvarta" su uspjeli napraviti vrhunsku igru odlične kvalitete, koje se nebi posramile ni najbolje programerske grupe. I što još reći?! Nabavite igru i uživajte!

RUBRIKE

Pisma čitatelja 6
Hack Galerija 7
Info 8
Hacker najavljuje 14
X-Comm: Apocalypse

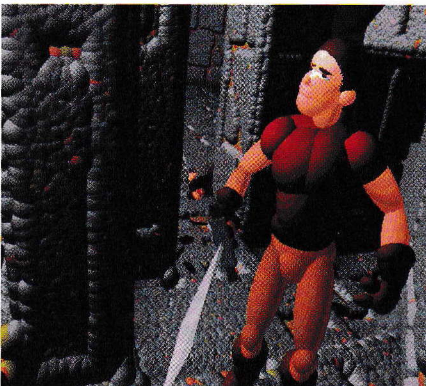
Napokon se približio izlazak dugo očekivanog trećeg dijela jedne od najboljih strategija današnjice. Pročitajte što smo saznali o ovom velikom Microproseovom projektu.

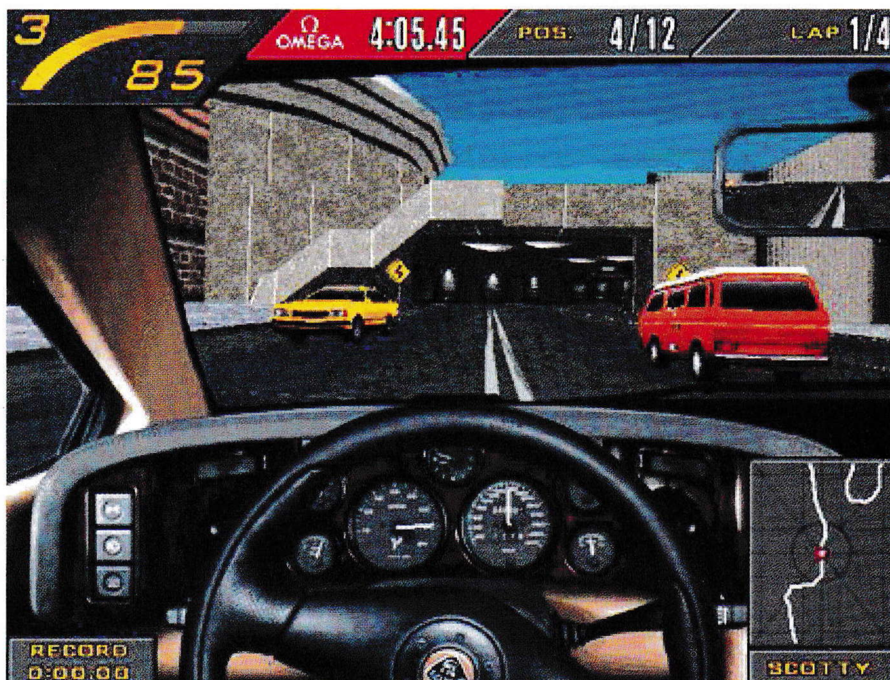
7th Legion
Starcraft

Warcraft!? Neee, Starcraft... Pošto je naš rodni planet postao premalen za sva čudovišta s mračne strane, Blizzard nam je omogućio da se uhvatimo u koštac i sa neprijateljima iz obližnjih galaksija. Odlična grafika u poznatovom Blizzardovom stilu natjerat će vas da s nestrpljenjem dočekate izlazak ove igre na tržište!

Interview: Vulcan Software 18

Gdje je Amiga? Kakva joj je budućnost? A što je s proizvođačima igara? Odgovore na sva ova pitanja donosi nam naš glavni istražitelj Kristijan, koji je uspio iznuditi ekskluzivan interview sa šefom trenutno najjače amigine baze, Vulcan Software.





HARDWARE

Vista Pentium MMX 166 86

Po prvi puta u Hackeru, test Vista Pentium 166 MMXa. Što nam donose novi MMX "nabrijani" procesori i biste li trebali početi razmišljati o nabavci barem onog slabijeg (166) modela? Možda vam Hacker može pomoći u potrazi odgovora na ovo pitanje!

Canon BJC 4550 88
Thrustmaster 88
Glodstar Studioworks 74m 89
Ati ProTurbo + PC2TV 90

Hacker najavljuje 36
Blood
Little Big Adventure 2
Rješenje: 43
Tomb Raider (dio 2.)
Bez Panike 46
Top Lista 47
Oglasi 50
S.O.S. 51
Hackermanija 52
Savjet više: 72
Flying Corps
Amiga World 74
Chaos Engine 2
Flying High
Jet Pilot
Blockhead
Worms D.C.

Tech Report 82
Internet WWW 92
CD Izlog 94
Strip 96

POPIS OGLAŠIVAČA

ALGORITAM	
WIB	
ZOLA	
ALFEJ	19
ARTAKOM	71
ARTES	87
CAD-ING COMPUTERS	81
CHIPOTEKA	91
CVS HARDWARE SOFTWARE	91
DEUS	79
EDINKOM	67
ENC. IGARA	87
ER-TEH	79
FILEX	71
FORMEL	21
GAMA TREND	31
IDEJA MIKA	67
INFO-LAB	71
JANUS STUDIO	83
KOMPJUTERSKA OPREMA	87
KSU	91
MEDVEDNICA	71
MELCOMP	13
MICROLINE	35
NEZBIT	67
ORBIS	83
PC-PROJEKT	79
PHILIPS	17
PREBEG COMMERCE	89
ROVAŠ - VARAŽDIN	67
SENSO	62, 63
STORM	41
TIMES	79
TURBO HACKER	2, 3
VE-MIL	1
VISTA	83





Vjerna publiko,

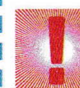
MDK je stigao u stilu velikog pobjednika. To je u redu. Nakon ustaljenih klišeja pri izradi igara i poraznog nedostatka ideja, napokon dolazi igra koja će nas dobro i zdravo razdrmati. I zato smo odlučili povećati i broj stranica. Sad ih je 100. Neka. To je za one koji kažu da ne znamo raditi svoj posao i da smo neozbiljni baš kao što su neozbiljni i naši čitatelji. A mi znamo da nismo jer, naravno, ovaj je posao smrtno ozbiljan. I zato u ovom broju i nove rubrike. Odlučili smo vas zatrpati informacijama po starom receptu da od viška glava ne boli i nadamo se da ćete to herojski podnijeti. Uostalom, pišite nam kako vam se sviđaju nove stranice Hackera jer vi ste nam jedini bitni i tu smo samo zbog vas. Pišite i pripremajte se za sljedeći broj u kojem kreće nagradna igra. Prava. Dobra. S puno nagrada.

Vaše uredništvo!



Drago uredništvo Hackera! Iako stvarate jedan od najboljih informatičkih listova u Europi, ipak imam nekoliko primjedaba:
1. Nije mi jasno vaše ocjenjivanje! Npr. u 25. broju igra "Cladestiny" dobila je ocjene 80, 90 i 65%; prosjek: 78% - tu bi ocjenu igra trebala dobiti, a ne 65% koliko ste napisali. Ovo vrijedi i za još neke igre u 25. broju (Cyber Dome, Sega Rally Chmpionship...)
2. Igra "Tempest 2000" je dobila 13,10 i 12%, a pod ukupno piše 89%!!! Ovakve greške se ne smiju događati.
3. Kad mislite opisati igru Super Mario 64?
4. U 24. broju ste opisali N64 i u INFU napisali nešto o igrama (bilo je i vrijeme), no, u 25. broju opet ni slova o njemu! Kako to?
5. Zašto u temi broja nije nikad opisana igra za neku konzolu? Za početak, kao temu broja, tj. na dvije i pol stranice opišite Super Mario 64 (jer je ova igra to zaslužila).
Nadam se da će mi se želje ispuniti, a greške ispraviti.

Ivan iz Zagreba

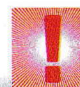


Ocjenjivanje igara je uvijek osjetljiva stvar; ponekad zaista može prevariti jer je danas prilično teško dati objektivnu ocjenu (osobito onu za grafiku ili zvuk). Tehnike napreduju a mi im pokušavamo doskočiti i ocjenjivanje prilagoditi takvom stanju. Dakle, ocjene za zvuk, grafiku, igrivost su prilično realne ocjene dok je ukupna ocjena osobni stav autora koji piše tekst. Zašto je to tako? Zato jer je to najjednostavniji i najobjektivniji način ocjenjivanja kojem smo se mogli dosjetiti jer, nemoj smetnuti s uma, različiti igrači vole različite igre pa kad već (zbog objektivnijeg pristupa i pisanja) postoji prilično vidljiva podjela igara i autora u Hackeru (ne pišu, dakle, svi o svemu jer to zaista ne bi imalo smisla) sasvim je logično i to da autor igri koja ima sjajnu grafiku, odličan zvuk i prosječnu igrivost zbog "izlizane", "potrošene" ideje dodijeli jako lošu ocjenu (vrijedi i suprotno).



Cijenjeno uredništvo najboljeg časopisa u svijetu informatike (imao sam priliku čitati neke strane časopise (PC, Power, PC Format...) i mogu vam reći, nisu vam ni do koljena).
Idemo sada na kritike i prijedloge:
1. Povećajte broj stranica na 100 i ubacite CD pa makar cijena bila i 40 kn.
2. Molim vas da tekstovi hack igara budu na 3-4 stranice.
3. U rubrici Hardver opisujte računalne dijelove koji su potrebni za igranje (zvučnici, zvučne kartice...)
4. Posteri su prilično loši. Tko će lijepiti grafičke kartice i hard diskove po zidovima?
5. Ubacite poster A2 formata (Diablo, Need for Speed 2)

Mario iz Dubrovnika

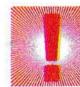


Izgleda da napredujemo. Dakle, broj stranica je od sada pa nadalje puna 100-tica (dragi prijatelji, brojka nije zamarivana) i "Hacker" je popunjen novim brojem sadržaja i informacija. Posteri? Ako je i bilo propusta, moraš priznati da još uvijek ostaje jedan broj onih koji će nam popravljati prosjek.. Što kažeš za poster u ovom broju?



Poštovano uredništvo!
Bit ću iskren i kratak: vi ste jedan od najboljih časopisa (informatičkih) u Europi. Nedavno sam imao prigodu pročitati mnogo stranih časopisa. U nekima od njih sam primijetio da su pozadine vrlo "ružne", fali svijetlih, življih boja, nema ocjena u postocima, nema postera, rubrike čitatelja, malo je slika, skupi su... a što se tiče Hackera, vi ste super. Opisi igara su puni humora, slika, izvanrednih pozadina, uvjerljivi su, a najbolje od svega je što suradnici istaknu svoje mišljenje o igri, hardveru, softveru i uvijek preporučuju THE BEST! A što se tiče cijene, i ona je vrlo povoljna. Ne razumijem zašto se neki čitatelji bune, što je Hacker bolji, to je i skuplji, zna se! Sve to košta. Super papir, super tekstovi, sponzori, nekoliko sati sjedenja uz PC... Što se dakle tiče cijene - jeftino!

Stjepan iz Karlovca

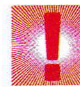


Ne možemo baš reći da je cijena Hackera niska ali svakako je uočljivo da, bez obzira na već drugo povećanje broja stranica, nismo povećali cijenu. Drago nam je kad to primjećujete i kad to znate cijeniti.



Štovano uredništvo!
Mislim da vam ne moram govoriti koliko ste dobri, no ipak imam nekoliko pitanja i kritika:
1. Iako je rubrika Amiga World vrlo dobro prikazana, mislim da joj ne dajete dovoljno prostora. Što je s Alien Breedom 3D 2?
2. Ako mislite izdavati CD prilog, znam da većina čitatelja posjeduje PC-je, ali ponekad bi mogao izaći i CD sa softverom za Amigu.
3. Imam A1200 s karticom Blizzard 1230-IV, 50 MHz, 10 Mb RAM. Vrijedi li kupovati coprocessor? Kakav mi treba da bih mogao igrati Breathless na najvećem ekranu s pixelima 1:1 bez ikakvog trzanja?
4. Objavite poteze za Capital Punishment i šifre za AB3D 2 - TKG.
5. Skratite WIN učionicu.

Pozdrav od V.

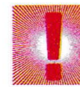


Dobro si primijetio, Alien Breed 3D 2 nije opisan u Hackeru. Iako smo tekst pripremili za objavu, zbog loše kvalitete prikaza slika u časopisu, morali smo odustati od prikaza te igre. Kad smo kod odgovora koji bi trebao riješiti tvoju dvojbu kupiti coprocessor ili ne, ukoliko te zanimaju programi poput Lightwave i sl. - kupuj; to je dobra odluka.



Štovano uredništvo,
super ste, ali evo nekih primjedaba i prijedloga:
Info vam je super, ali ne pišete dovoljno o novim igrama.
Ocjenjivanje vam je također super.
Vlasnik sam PSX-a i imam nekih prijedloga i pritužbi u vezi s njim. Svuda ga premalo spominjete, u INFU napišete o nekoj novoizašloj igri i to je sve. Jednom ste čitatelju u prošlom broju odgovorili da ćete početi davati dvije stranice za N64, zar to niste mogli napraviti i za PSX? Pošto ste rekli da ćete povećati broj stranica, molim vas barem nekoliko stranica neka bude posvećeno PSX-u jer je on super.

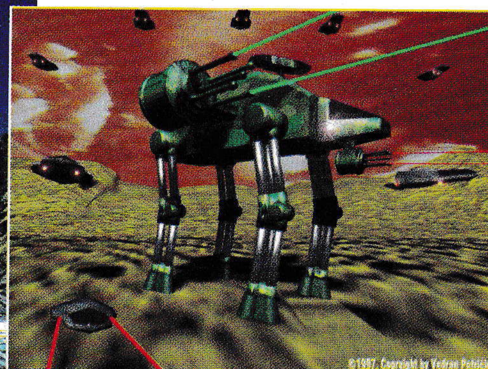
Bojan iz Vinkovaca



PSX je zastupljen u svakom broju Hackera. Osim INFO-a u kojem često donosimo najnovije podatke o igrama, ni recenzije ne zaobilaze časopis. Možda te zbunjuje to što PSX nema zasebno izdvojenu rubriku, no to je stoga što se najčešće radi o opisu igre koja je istodobno napravljena za PC i PSX, a ti podaci uvijek stoje u tablici uz igru.







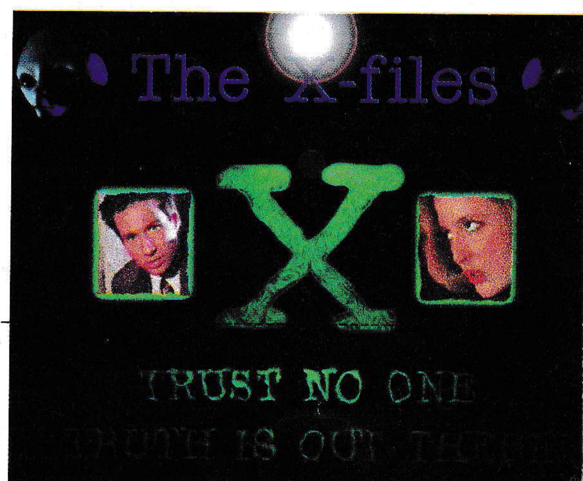
Autor: Vedran Petričić
Starost: 17
Platforma: PC 486/33, 8Mb
Program: 3D Studio 4.0, Adobe Photoshop 2.5, Corel Draw 5



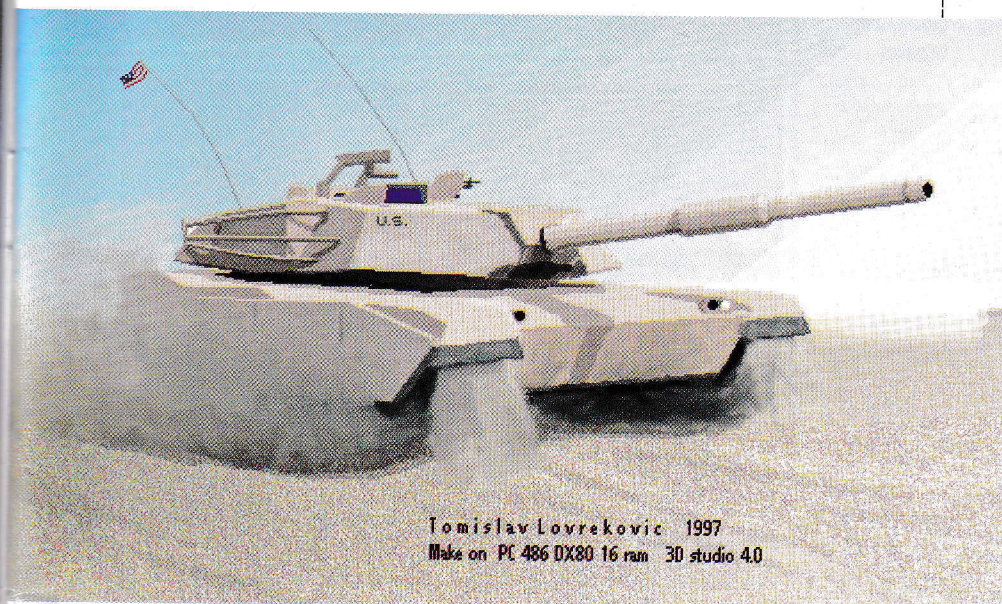
Autor: Zed the Master
Starost: 16
Platforma: PC P5/133, 16Mb
Program: Corel Photo Paint 6

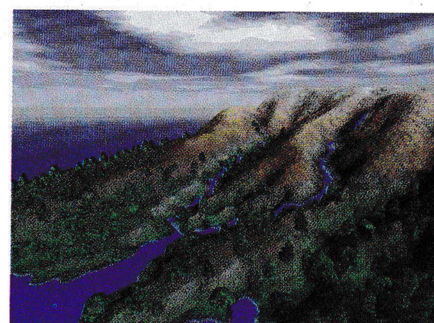


Autor: Ivana Ivandić
Starost: 13
Platforma: PC P5/166, 24Mb
Program: PaintBrush, Photoshop



Autor: Tomislav Lovreković
Starost: 13
Platforma: PC 486/80, 8Mb
Program: 3D Studio 4.0, Power Paint 4.0





Autor: Ivan Jerry
Starost: 14
Platforma: PC 486/100, 16Mb
Program: Vista Pro 3.0

Domagoj Korak



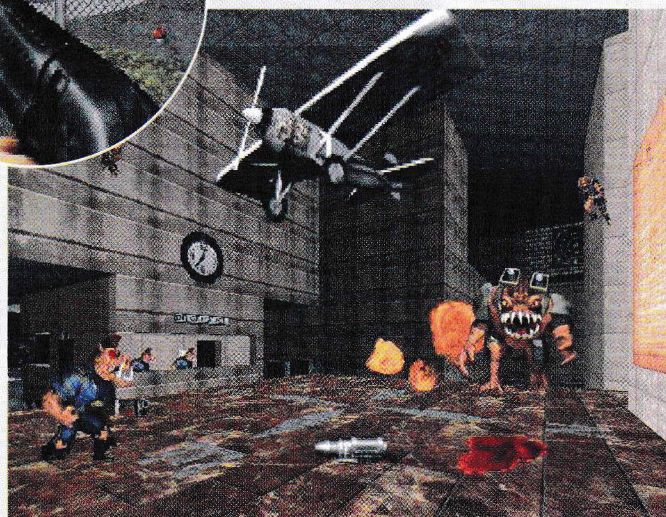


Duke It out in DC

Dok čitate ovaj Info, na tržištu bi već trebala biti reinkarnacija najšovinstičkijeg kompjutorskog lika. Ovaj put Duke Nukem, nakon svemira i L.A., odlazi u glavni grad SAD-a, Washington D.C. U Bijelu se kuću zaletio svemirski brod pun aliena. Kad su se već tu našli, odlučili su zauzeti čitav grad. Naravno, vi im, kao pravi macho amerikanac, to ne možete dopustiti. Igru započinjete na travnjaku ispred Bijele kuće, a zatim ulazite unutra napraviti reda i dizalom se spuštate pod zemlju, u predsjedničko atomsko sklonište. Duke it out in DC je potpuno nova Duke Nukem 3D epizoda načinjena od 9 običnih i jednog tajnog nivoa. Osim Bijele kuće, sada ćete moći razgledati i ostale znamenitosti Washingtona kao što su metro, Lincoln Memorial, Smithsonian muzej i zgrada FBI-ja. Dakle, Duke it out in DC je samo još jedna nova priča bez velikih novina, no ipak će ljubitelji Dukea htjeti napraviti rasturačinu u glavnom gradu. Pa, sretno im bilo!

PC CD | **Wizard Works**

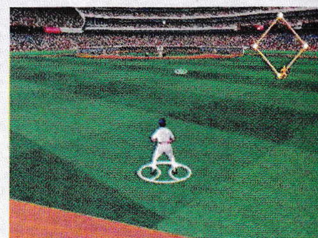


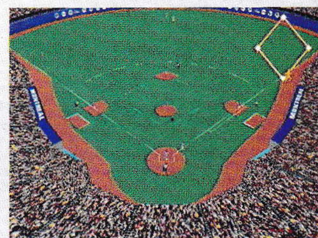


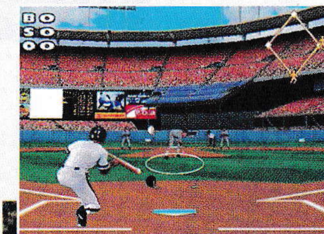
Grand Slam

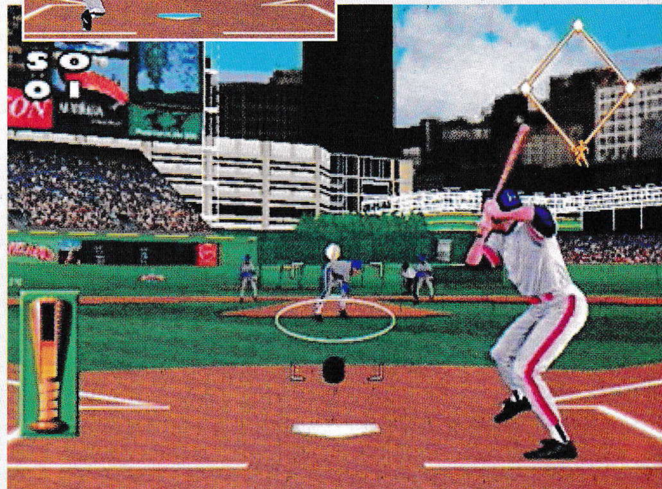
Ako ste i vi ljubitelja bejzbola, onda vam najavljujemo jednu novu simulaciju tog sporta. Na raspolaganju će vam biti 800 igrača iz američke lige sa svim svojstvima pravih igrača. Dakle, vaš će igrač, baš kao i u pravom životu, bacati lopticu, udarati i trčati. Bejzbol možete igrati na jednom od 28 renderiranih stadiona. Proizvođač hvali iznimnu umjetnu inteligenciju, ali kao što znamo, najčešće im ne smijemo vjerovati dok sami ne provjerimo. Postoji i arcade mod, koji vas odmah smješta nasred terena bez nepotrebnih podešavanja. Kroz igru će vas pratiti mnoštvo digitaliziranih komentara vašeg igranja (više od 2500 komentara). Grand Slam ima i specijalno napravljene kontrole za bacanje, udaranje i trčanje koje će, navodno, preokrenuti način komputorskog igranja bejzbola. Sve u svemu, dobro zvuči, samo još treba zaigrati.

PSX, PC CD, Saturn | **Virgin**













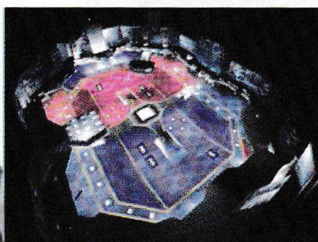
Ballblazer Champions





Ova je igra inspirirana igrom Ballblazer što ste je davne 1985. igrali na Atariju i Commodoreu 64. Ballblazer Champions je sport budućnosti u kojem ćete morati posebnu loptu ubaciti u gol. Naravno, igra prati današnje trendove te je trodimenzionalna. Na početku vam se pruža izbor od osam igrača i njihovim pripadajućim vozilima što ćete ih tijekom igre moći nadograđivati raznim poboljšanjima i oružjima. Sve se odvija u svojevrsnoj areni, postoji 12 stadiona i jedan posebni na samom kraju. Tu su i četiri različita pogleda (unutar vozila, iz vozila, širokokutni pogled). Igrati možete protiv prijatelja u split-screen modu te preko modema i mreže. Ako su vam dosadili naši zemaljski sportovi, uputite se na asteroid i bacite tekmu Ballblazer Championsa.

PSX | **Lucas Arts**



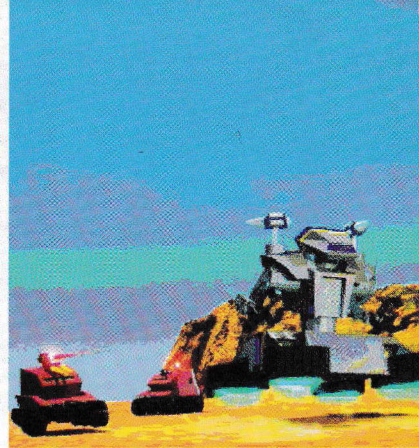
Terracide



U dalekoj budućnosti Zemljani šalju svemirske brodove u potragu za novim i neistraženim svjetovima ne bi li ih kolonizirali. Ali, tijekom godina, na te su brodove zaboravili. Kolonisti spremaju osvetu i namjeravaju napasti Zemlju. Tada u priču ulijećete vi sa svojim vjernim lovcem - morate naći rupu u obrambenom sustavu i sve dići u zrak. Terracide je najbolje opisati kao Descent na otvorenom, u svemiru. Da biste završili igru, morat ćete se probiti kroz dvadeset nivoa, gdje vas čeka brdo negativaca. Osim što se možete sami zabavljati, postoji i već neizbježni multiplayer mod, gdje se može okušati najviše 16 igrača. Kao što dečki iz Eidosa tvrde, igra je rađena baš za nove 3D kartice kao što su Rendition i 3DFX pa će s njima zasjati u punom sjaju, ali tek početkom ljeta.

PC | **Eiidos**

Extreme Tactics



U ovoj se strategiji možete opredijeliti za jedan klan, Blood Foxe ili Hammer Hawke. Oba klana žive u podzemlju planeta s umirućim suncem. Potrebni izvori energije leže na površini i morat ćete izaći na površinu i skupljati ih. Ali, naravno, energija je potrebna i drugom klanu te će dolaziti do sukoba. E, baš se to i traži. Vaša je zadaća uništiti protivnički mobilni komandni centar. Morat ćete sami dizajnirati vozila za vođenje borbi. Odredit ćete izgled, pogon i naoružanje za svako vozilo i poslati ga u borbu. Svakom ćete vozilu moći odrediti ponašanje u određenoj situaciji pa nećete neprestano morati paziti na nj. Igra se odvija na jednom od četiri ponuđena terena. Naravno, moći ćete igrati i preko modema, mreže te Interneta.

PC CD | **Media Station**



Rally Cross

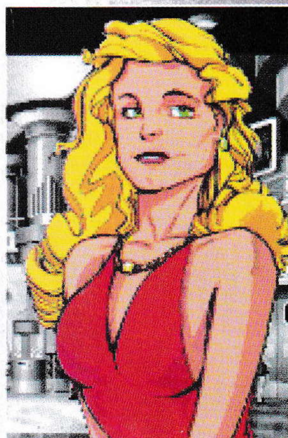


Za PSX su se već pojavile mnoge utrke, ali najveća mana svih tih igara je što nisu raznolike, pružaju samo nekoliko staza i to je sve. Rally Cross ima šest različitih lokacija na kojima se možete utrkivati, a svaku od njih čine tri staze, što je ukupno 18 različitih staza. Dodamo li tomu pet različitih stilova vožnje te izbor od dvadeset automobila, budite uvjereni da vam Rally Cross neće tako brzo dosaditi. Staze po kojima vozite utrke vode vas na snježne planine, u pješčane pustinje i džungle. Doista ćete uživati vozeći jer je grafika odlična. Vožnju pratite iz četiri različita pogleda kamere. Rally Cross omogućuje i igru u paru preko split screena, a ako vas je i više željnih utrkivanja, možete to činiti i učetvoro.

PSX | **Sony**

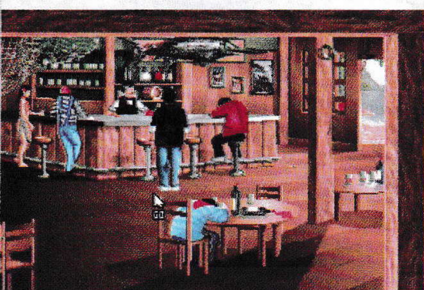






Hopkins FBI

Ovaj je naslov, kako kaže proizvođač, samo radni, stoga se ne trudite upamtiti ga. Jedno je sigurno: radnja ove avanture će biti napeta i zanimljiva. Naime, jedna kriminalna organizacija koju vodi svjetski poznati terorist Berni Berckson dolazi u posjed nuklearnog projektila. Oni postavljaju uvjete i prijete ispaljivanjem projektila na civilne ciljeve. Američka vlada odbija surađivati i dva su projektila ispaljena na Kaliforniju te pogiba mnoštvo ljudi. Dvije godine poslije policija je ulovila Bernija, ali je on uspio pobjeći otevši pritom i vašu djevojku. Kao FBI-evac, krećete u potragu za njim. To je ukratko zaplet point-and-click avanture što uz dobru priču nudi i rukom crtane animacije. Što će se dalje događati i kako će se ova igra zvati, tek ćemo saznati kad se pojavi na tržištu.



PC CD | **Virgin**

Star Command Revolution

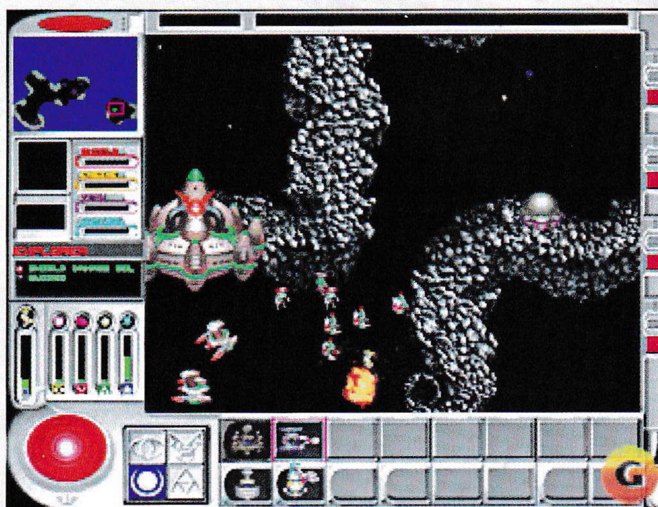




Odgovor na Blizzardov StarCraft je nova igra što će se uskoro izaći iz radionice GT Interactivea. I ona će imati SVGA grafiku, mnoštvo zanimljivih jedinica, a mjesto radnje bit će duboko u svemirskim prostranstvima. U Star Command Revolutionu izabirete jednu od četiriju rasa (terrans, computrons, nomads i triumverites). Svaka rasa ima svoj specifičan oblik energije što ga mora skupljati želi li se razvijati, ali je tu i jedan oblik što ga mogu koristiti sve rase. Svaka rasa ima i svoja specifična oružja. Neke jedinice imaju čak do sedam nivoa nadograđivanja.

Ljubitelji strategija u realnom vremenu trebali bi ovu igru nabaviti. Vrijeme će pokazati hoće li Star Command Revolution uspjeti ili ne.

PC CD | **GT Interactive**







Age of Wonders

Age of Wonders je strategija s heksagonalnim poljima kakvih smo već dosta vidali, a bit će tu i elemenata RPG-a i avanture. Upravljajući stotinama različitih jedinica, vodit ćete svoju rasu (ima ih 11) pobjedi. Pošto je sve smješteno u fantazijski svijet, bit će tu i mnoštvo različitih čarolija. Osim istraživanja pojedinih dijelova na karti - pećina, šuma, tamnica i sl., moći ćete i izgrađivati razne građevine. Borba između jedinica može biti automatska, a moći ćete i sami utjecati na ishod određenim taktikama u borbi na poteze. Age of Wonders ćete moći igrati putem e-maila na Internetu, ali i do 4 igrača na jednom kompjutoru (izmjenjivanjem igrača). Igra je u visokoj rezoluciji i radi pod Windowsima 95. Dakle, ako ste nekoć voljeli igrati Warlords 2, evo vam igre koja je dostojna zamjena.

PC CD | **Epic Megagames**



Fighting Force

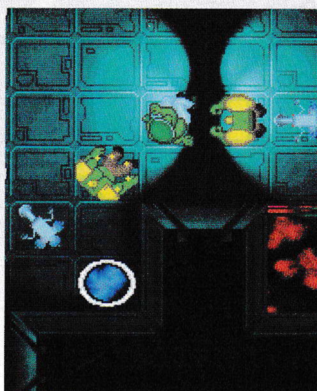
Igra se treba pojaviti tek ujesen, a u njoj će vam na izbor biti četiri lika: Hawk, Ben "Smasher" Jackson, Mace Daniels i Alana McKendrick. Svaki od ponuđenih likova imat će više od 40 različitih poteza. Priča kod ovakvih igara nije ni bitna, ali ipak ćemo je spomenuti. Pojavila se nova droga - biothene. Koristeći je, ovisnik će se pretvoriti u zombija. Naravno, tu ste vi i vaša je glavna zadaća uništiti tu opaku drogu. Igra je još u razvojnoj fazi, ali već se i po slikama može vidjeti da 3D grafika izgleda opako dobro. Svaki nivo igre, osim što je pun neprijatelja, ima na određenim mjestima i dodatnu energiju i oružja. Fighting Force bismo mogli opisati kao kopiju Resident Evila. Je li bolja od nje, provjerit ćemo tek odigravši je.

PSX, Saturn | Eidos



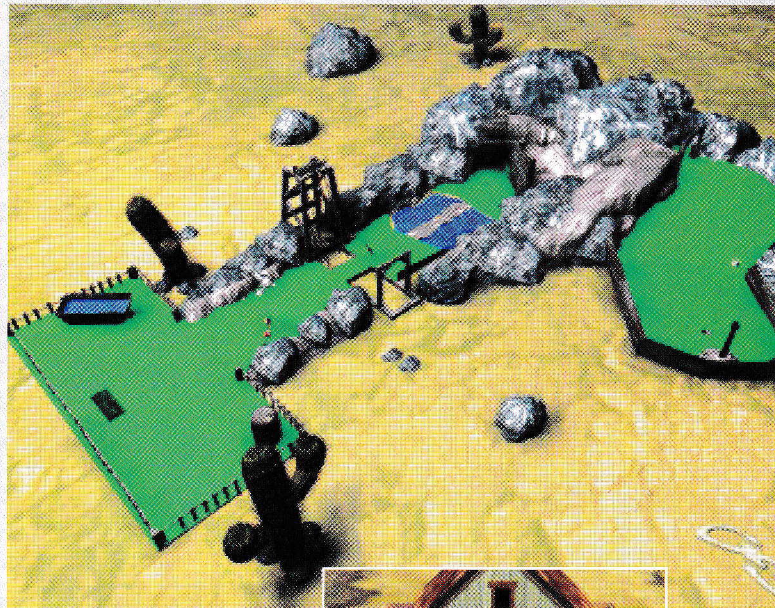
Crush! Deluxe

Megamedia Corporation je uzeo staru shareware igru, ušminkao je i dobili smo zanimljiv spoj sporta i strategije, dobili smo Crush! Deluxe. Sport budućnosti igra se u specijalnim arenama gdje se timovi izvanzemaljaca bore za pobjedu. U timu može biti 8 igrača različitih svemirskih rasa. Crush je sport u kojem pokušavate zabiti gol neobičnom loptom, ustvari, ona je malo okruglo biće. Postoji samo jedno pravilo Crusha, a to je da nema pravila. Dakle, sve je dopušteno. Teško ozlijediti protivničkog igrača nije najbolje rješenje, bolje ga je trajno onesposobiti tj. ubiti. Svaki tim prije utakmice može kupovati i prodavati igrače, ali pritom ne smije zaboraviti na njihove različite osobine. Po svemu dosad rečenom, vjerojatno ste zaključili da je ovo vrlo dinamična 3D igra. E, pa nije baš. Crush! Deluxe je strategija i to na poteze. Sad ste se vjerojatno razočarali, ali tko zna, možda to i neće biti loša kombinacija.

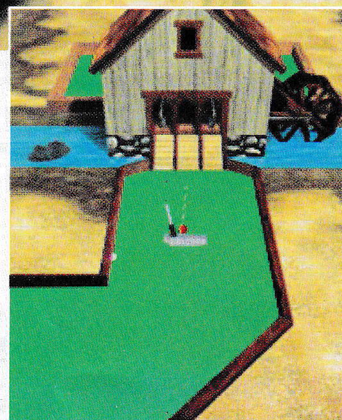


PC CD | Megamedia Corporation





3D Ultra Mini Golf

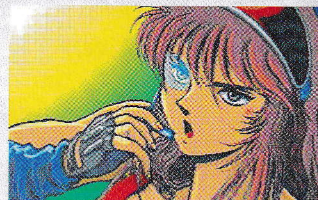


Ako ste ikad zaigrali minigolf, onda će vas veseliti što ćete ga uskoro moći igrati i na svom računalu. Očekujete li nešto slično minigolfu kakav ste igrali u stvarnosti, silno ćete biti iznenađeni jer Sierra uskoro izdaje simulaciju minigolfa kakvu još niste vidjeli. Na jednoj će stazi vašu lopticu moći progutati T-rex, na drugoj ćete je utjeravati u raketu koja će, uzletjevši, prebaciti je na drugi dio staze i tome slično. Igra će imati 18 različitih staza napravljenih u lijepoj 3D grafici. Postojat će dva moda igranja: EasyPutt za početnike i TruePutt za one kojima je palica srasla za ruke. Igra koja je izrasla na temeljima 3D Ultra Pinballa zasigurno će se svidjeti mlađim igračima, ali će se i oni stariji dobro zabaviti i odmoriti nakon svih onih "ozbiljnih" igara.

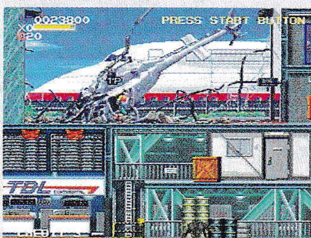


PC CD | Sierra On-line

Elevator Actions

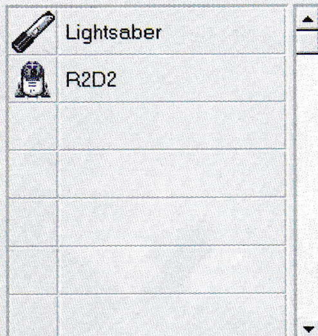


Kao pripadnik jedinice za borbu protiv terorizma, vi ste jedina nada gradu kojeg je napala skupina terorista. Sudbina miliona ljudi je u vašim rukama. Ako ste ljubitelj pucačina, a imate i Segin Saturn, onda bi vam se ova igra mogla svidjeti. Za razliku od većine današnjih igara, gdje je grafika uglavnom renderirana, E.A.R. nam nudi stare dobre spriteove. Ova igra pomalo zastarjele grafike svoj uspjeh gradi na igrivosti. Kontroliranje glavnog junaka je vrlo jednostavno - uz određivanje smjera, tu je još samo tipka za skok i pucanje. Ako je lako kontrolirati lik, ne znači da je i igra laka. Naime, neprijatelja je mnogo te ćete potrošiti tone streljiva prije nego stignete do kraja igre. Volite li igrati stare side-scrolling pucačine, onda Elevator Action Returns nudi povratak u stare dane.



Saturn | Taito

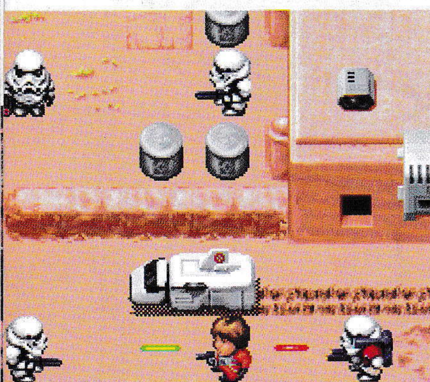




Yoda Stories

LucasArts je za Star Wars fanove pripremio zgodnu igricu iz serije Desktop Adventures (sjećate li se Indiane Jonesa?). Pridružite se Luke Skywalkeru dok trenira s Yodom za Jedia. Kad se dobro izvježbate, krenite na drugu stranu galaksije ususret raznim alienima. Yoda Stories je igra koja nikad neće biti ista, svaki put kad je startate izmjenit će se teren.



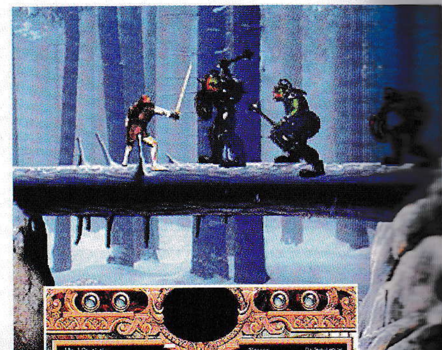


Prosječno vrijeme trajanja jedne igre je sat vremena. Osim igre, na CD-u ćete dobiti i video scene Behind the Scenes nove Star Wars trilogije filmova. Dakle, ako ste ljubitelj Star Wars tematike, onda ćete zasigurno nabaviti ovaj CD zbog video isječaka o snimanju novih Star Wars filmova.

PC CD | **Lucas Arts**

Rivers of Dawn

Volite srednji vijek i htjeli biste prošetati srednjovjekovnim dvorcima u pravom 3D okolišu, pogledati zapanjujuće video sekvence i slušati atmosferičnu glazbu, onda je Rivers of Dawn pravi izbor. Izvrsno vizualno napravljeni krajolici s odlično uklopljenim kompjutorski generiranim likovima bit će pravi melem za vaše umorne oči. Tu je, kako proizvođač navodi, novi i revolucionarni konverzacijski engine pa će sada neprijatelji reagirati na svaku vašu izgovorenu riječ ili pokret. U igri ćete se morati boriti protiv raznih čudovišta, ludih čarobnjaka, znanstvenika i nemilosrdnih plaćenika. Morat ćete se dobro namučiti skupljajući komade magičnog kristala koji jedini može spasiti vas i vaše kraljevstvo.





PC CD | **Virgin**





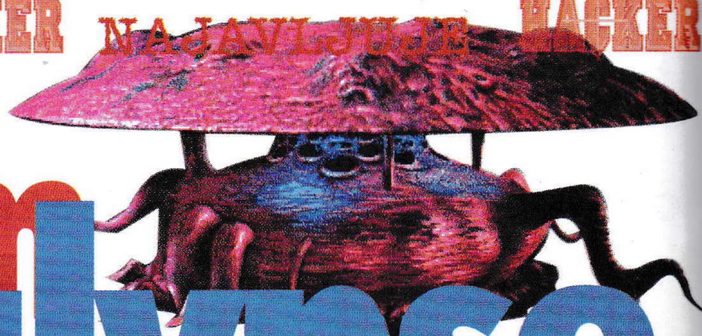


Extreme Assault

Stari će se kompjutoraši sjetiti Chopliftera, igranog još na Commodoreu 64, gdje su pomoću helikoptera spašavali ratne zarobljenike. Nešto će slično raditi i u Extreme Assaultu. U 21. stoljeću upravljat će helikopterom boreći se protiv aliena. Ovaj je put grafika trodimenzionalna pa je moguće letjeti između zgrada, drveća pa čak i kroz otvorene hangare. Bit će tu i pogled iz kabine u svih 360 stupnjeva. Igra nema samo određeni broj misija, nego su one povezane u jedan veliki 3D svijet u kojem ćete oslobađati zarobljenike i braniti sela. Extreme Assault će imati preko pedeset misija, a kad ih prijeđete, moći ćete ih igrati u mreži s još trojicom prijatelja. Rezolucija će biti od 320x200 u 256 boja pa do 640x480 u 65.000 boja. Tijekom leta, digitalizirani će vas glas izvještavati o svim opasnostima. Ali, na sve ćete to morati pričekati do ljeta.



PC CD | **Blue Byte**



X-Comm Apocalypse

Patrik Pencinger

Ljeta 1994. i 1995. bila su obilježena izlaskom prvog i drugog dijela Microproseove igre. UFO Enemy Unknown i X-Com:Terror from the Deep su bile jedne od rijetkih igara što su uvlačile igrače u neobičan svijet i nisu ih puštale danima, tjednima pa čak i mjesecima, dok ga nisu istražili.

Nakon iscrpljujućih noći provedenih ispred monitora, većina je igrača uspjela završiti igru i tražila je nešto novo... Mnogi se već neko vrijeme pitaju što je sa X-Comom broj 3, a mi smo tu da vam odgovorimo! Čeka nas dugo, toplo ljeto, a provest ćemo ga u društvu X-Coma!

Grad pod opsadom

Vrijeme radnje X-Coma 3 je 2084., 43 godine poslije završetka drugog rata vođenog protiv izvanzemaljaca. Zemlja je pretrpjela razaranja, mnoga zagađenja i prirodne katastrofe te postala nepogodna za život. Većina se populacije raspršila po kolonijama diljem Sunčevog sustava, no planet, ipak, neće umrijeti. Ostao je jedan grad, grad preko kojeg se čovječanstvo kani vratiti na Zemlju.

Mega Prime je bio u potpunosti opskrbljen svim resursima i sam sebi dostatan. Atmosfera je bila više nego idilična, sve dok nije narušena socijalna ravnoteža. Raslo je fizičko i cyberspace nasilje, raspadale su se obitelji, rasli su rasni nemiri i pojavljivale se čudne kulture (koje su vrlo važne za igru...). Pokušavali su otkriti uzrok svemu i zaključak je bio samo jedan: negdje se kriju izvanzemaljci.

Kako su Zemljani već dvaput nagrabusili s izvanzemaljcima, sad pušu i na hladno - stavili su čitavu X-Comovu bazu u pogon. Upravo će na toj potpuno opremljenoj bazi i započeti svoj pohod...

Bazice moja draga!

Kao i u prijašnjim nastavcima, temelj vaše borbe su vaše baze. Ovaj su put one locirane u tajnim podzemnim hangarima raštrkanim diljem Mega Primea. Kao i prije, one su središta treniranja, istraživanja i proizvodnje. Lokacije za nove baze će se uvelike razlikovati, ali će vam često i uzmanjkati.

Za razliku od prvog dijela, ovdje je obraniti bazu od iznimne važnosti. Većina će građevina biti poznata X-Com veteranima, no bit će i novina. Tako je, primjerice, istraživanje podijeljeno u tri cjeline - biološku, mehaničku i energentsku, agente nećete više trebati slati na dugotrajne treninge, nego ćete ih moći prekinuti u bilo kojem trenutku i poslati u misiju.

Strategijski mod

Prije je vaše bojište bio cijeli svijet, sad se borite unutar gradskih blokova, između ogromnih zgrada i na drugim lokacijama koje proizvođač još ne želi otkriti - bit će to pravo iznenađenje. Iako je smanjeno područje igranja, i ovdje će agenti imati dosta posla, čak i više nego u prošlim nastavcima. Mega Prime je aktivan grad kojim se kreću ljudi i vozila, zemljom ili zrakom. Vaše ćete ljude moći voziti letjelicom, bit će tu mogućnosti praćenja vozila ili pojedinaca, slanja agenta u patrolu i sl.

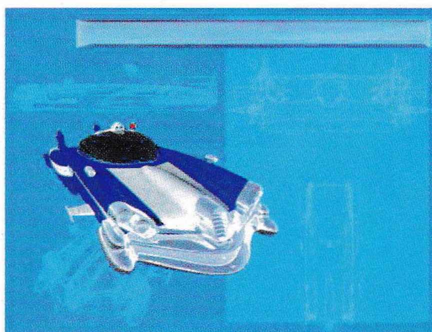
Vozila ćete moći opremiti najrazličitijim i vrlo egzotičnim dodacima. Kao i u prošlim igrama, pojavljivanja izvanzemaljaca će postajati sve učestalije što vrijeme bude više odmicalo. Ulične borbe vozilima bit će neizbježne. No, neće vam biti lako boriti se, kao prije na nebu, sad morate paziti gdje pucate jer teško će biti objasniti vlasniku zgrade da ste mu onu zalutalu raketicu uputili vi, a ne alieni...

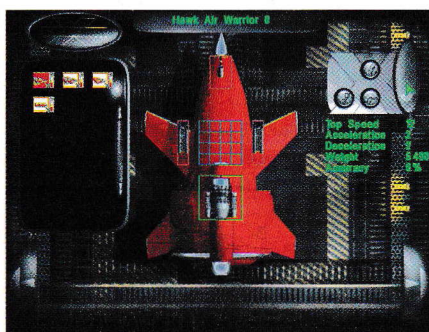
Konačno borba...

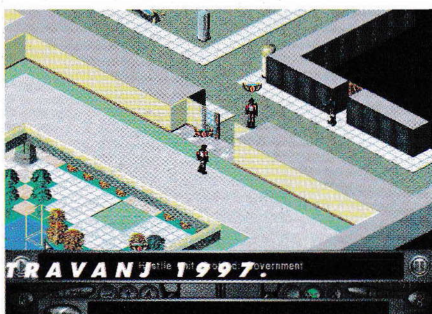
Najčešće postavljano pitanje bilo je: realtime ili turn based igra? Jedino moguće rješenje bilo je ubacivanje oba moda! Čak i u realtime borbi ostaje mnogo taktičkih elemenata. Novosti u kretanju su npr. puzanje. U realtime modu agenti će i sami zapucati, ovisno o njihovom nivou agresivnosti, a vi ćete mijenjati način paljbe (aimed, snapshot, automatic). Značajna novina pri korištenju agenata je što ih možete podijeliti u grupe od jednog do šest članova. Čak i u realtimeu se ova opcija pokazala vrlo korisnom, a štedi i vrijeme. Zanimljivo je i to što možete mijenjati formacije u kojima se vaši agenti kreću.

Zgrade Mega Primea su najčešće puno veće od svega dosad viđenog u prijašnjim misijama, čak veće i od izvanzemaljskih baza. Mnoge imaju više katova i tako predstavljaju dodatni izazov u multiplayeru. Lijepa novina u igri je izvankampanjski mod igranja! Ovdje možete u scenariju generatora stvoriti bilo kakvu misiju, i što je još bolje, zauzeti stranu koju želite (od aliena do kriminalaca) jer su u borbu uključene i više od dvije strane. A da vam ne bi pokvarili užitak igranja, broj je predmeta do kojih možete doći u scenario modu isti onom u campaign modu igranja.

Već za vrijeme pisanja ove najave, X-Com je prekoračio svoj najavljeni datum izlaska te ga prebacio za sredinu 6. mjeseca. Još su mnogi dijelovi igre tajna, npr. putovanje kroz transdimenzionalna vrata, ali nešto morate otkriti i sami...









7th Legion

Damir Rukavina



Još jedna C&C klon...? Možda, no Epic Megagames zasigurno namjerava udariti nove temelje igrama ovog tipa.

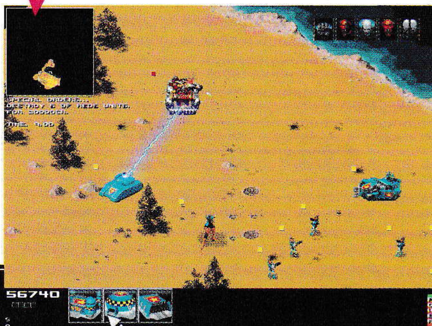


Što možete očekivati u završnoj inačici 7th Legiona

1. jedinice renderirane do savršenstva
2. originalna radnja (ovo zaaaaaaista želim vidjeti)
3. napredna umjetna inteligencija koja se prilagođava vašem igranju.
4. novi sustav ekonomije gdje uništavate stvari za čvrstu valutu (uurgh)
5. nasilje

Epic Megagames kao podružnica Electronic Artsa u prošlih godinu dana nije napravio ništa impresivno, jedino ako Firefight (ili New Order, kako je nazvan u Americi) smatrate djelom. Napustivši tradiciju srednjebudžetskih pucačina i katastrofalno izvedenih flipera, naš omiljeni tim programera i grafičara odlučio se uhvatiti u koštac s modernom megamedijskom histerijom nazvanom real-time strategija. O čemu je riječ? Umjesto da je prekinuo monotoniju nekoliko stotina Command and Conquer klonova koji se uglavnom temelje na poljoprivredi, rudarstvu i genocidu, Epic je odlučio napraviti još jedan (kako originalno). No, da bi postigao različitost, uveo je nov način virtualnog gospodarenja gdje novce zarađujete ubijanjem neprijatelja i rušenjem njihovih zgrada. Bez obzira na autorove izvrnute ideje, 7th Legion obećaje mnogo toga: potencijalnom će igraču dati na izbor velik broj upravljivih jedinica; bit će tu svega, od pješadije i MECH-ova do nekih stvarčica o kojima je bolje ne govoriti (ipak brinemo za vaše duševno zdravlje). Drugim riječima, ako vjerujete da real-time strategije mogu biti originalnije nego što su bile dosad, onda ćete vjerojatno i zaigrati ovu vizualno atraktivnu futurističku strategiju, ali tek za tri mjeseca.

Još jedan C&C klon!? Neee, ovo je još jedan original, no ovaj put Epicov.



Grafika je prilično dobra zahvaljujući ljudima koji su radili, jer oni to, doista, znaju. (Seek&Destroy, Unreal...)



INFO PLUS

Rezultati prodaje konzola u Americi prošle godine su: Sony Playstation - 1 mil., SEGA Saturn - 900000, Nintendo 64 (od 9. do 12. mjeseca) - 1.6 mil.

Unatoč glasinama da će se ove godine na tržištu pojaviti dvije nove konzole: SONY Playstation 2 i SEGA PLUTO (radni naziv za Saturn 2), obje su kompanije izjavile da do toga, ipak, neće doći, barem ne ove godine.

Activision je ugrabio izdavačka prava za dva nova službena Quake add-ona. Jedan od njih razvijen je u Hypnotic Softwareu, tvrtki koju čine bivši Duke Nuke'm 3D proizvođači, a drugi je, pak, razvijen u Rouge Softwareu.

SEGA i Hyundai udružili su snage želeći Segine izvrsne arcade (automate) uvesti u Europu. Ne možemo sa sigurnošću potvrditi da se ova vijest odnosi i na Hrvatsku, ali nešto se šuška...

Bivši Capcomovi i Sonyjevi frontmani, Greg Ballard i Jim Whims priključili su se 3Dfx management timu. 3Dfx je proizvođač Voodoo grafičkog čipseta što se ugrađuje u mnoge PC grafičke kartice.

SONY je započeo isporuku Playstationa na rusko tržište predviđajući da bi se do kraja godine broj prodanih Playstationa trebao približiti šesteroznamenkastom broju.

New World Computing izdat će expansion pack svoje igre Heroes of Might and Magic 2. Pack će plasirati na tržište 3DO (koji ujedno i posjeduje New World Computing), a možete ga očekivati već ovo ljeto.

Origin je otkazao svoja dva neimenovana projekta i otpustio 20-tak zaposlenih. Glasnogovornik Origina kaže da je uobičajeno u ovoj industriji da se "ubijaju" projekti jer se stalno iznova tržišno procjenjuju. Ovo jednostavno nisu bili "kapitalci" od igara poput Wing Commandera i nisu bili isplatljivi.

U 1996. je prihod s arcadea (automata) u SAD-u bio iznad 1.1$ milijarde.

Intel i RAMbus udružili su snage da bi razvili novu vrstu RAM standarda (memorije) za PC-je, a potom i za konzole. Novi i brzi RAM će se navodno proizvoditi brže i jeftinije nego trenutačno zastupljeni 60ns RAM.

Acclaim je objavio da je u 1996. pretrpio gubitak od 221 milijun dolara. Veliki udio u tome imao je i 90 milijuna dolara velik "specijalni" gubitak od neprodanih 16-bit cartridgea (prevoditelji, gdje ste?).

Gunblade NY i Sonic X-Treme izlaze za Saturn ujesen. Sonic X-Treme, čija je proizvodnja već prije prekinuta, ustat će ponovno iz pepela.

SONY će nuditi kompilacijske CD-e s igrama što su ih korisnici sami napravili na SONY Playstation YAROZE kitu. YAROZE je cool crni Playstation što ga spojite na svoj PC i pomoću njega programirate svoju igru (zajedno s njim dobit ćete priručnik kako napraviti igru i 9 CD-a utilityja). YAROZE košta 750 $. Više informacija očekujte uskoro u Hackeru.

Park Place (poznata firma koja radi naslove pod EA Sports labelom - FIFA, NBA, NHL...)) tuži SONY zbog nasilnog preuzimanja firme.

Wanderlust Interactive kupuje Western Technologies i Adrenaline Entertainment.

GTE Interactive (poznat po PC naslovima FX Fighter Turbo, Titanic i Time Lapse) stavlja ključ u bravu zauvijek.

Capcom je trenutačno u pregovorima s Nintendom u svezi njihovog novog naslova (koji će vjerojatno biti jedan od hitova godine) Street Fighter 3 (konačno!).

Nakon nekolicine real time strategija čija se fabula temeljila ili na sukobu vilenjaka i orkova ili na neomodernističko-megalomanski nabijenoj flamethower sapunici, sada možemo baciti pogled i na jednu koja se događa u velikom vakuumu. Da, Blizzard je napravio taj korak i odlučio razbiti kolotečinu. U redu, činjenica jest da će je razbiti tek za nekoliko mjeseci, a dotad...



Starcraft

Damir Rukavina

B...je, iskreno govoreći, u prošlih godinu dana ...ao neopisivo velik uspjeh svojim data diskovima (urrrgh) za Warcraft 2 te hibridom roleplayinga i (suočimo se sa činjenicom) arkadne igre - Diablom. Slijedeći tradiciju, tvrtka s gotovo najboljim crtačima na svijetu ponovno kreće u akciju i nastavljajući tradicije real time strategija priprema novu igru koja će, ne postane li nova karika u žanrovskom lancu, zacijelo postati vrlo dobar hibrid, a njegovo bi ime trebalo biti - da, pogodili ste - Starcraft. O čemu je riječ? Pa, u igri je glavna radnja zavijena sukobom triju rasa oko prevlasti u poznatoj galaksiji. U jednoj od glavnih uloga je, naravno, ljudska rasa koja, začuđujuće, ovaj put nema pozitivnu ulogu.

Naime, kroz stotine godina svemirskih istraživanja, ljudska se rasa sve više širila osvajajući i pljačkajući novootkrivene svjetove. Sve bi i dandanas bilo isto da nije naletjela na malo moćnije susjeda što je, najkraće rečeno, završilo sveopćim krvoprolićem.

fx, xxx...

Grafika što smo je mogli vidjeti iz screenshotova mogla bi se najkraćim riječima opisati kao "vrlo dobra", što ne znači da u konačnoj verziji neće biti i bolja. O glazbi zasad, također, nemamo previše toga za reći, s obzirom da prvi shareware izlazi tek za nekih dva mjeseca. No, to nije ni toliko važno, Blizzard je već dosad pružio novinstvu zadovoljavajuću količinu informacija. Naime, po njihovim najavama, borbe će se odvijati na površinama udaljenih svjetova, na ogromnim orbitalnim stanicama i u beskrajnom vakuumu. Jedinice smještene na Zemlji bit će uglavnom mechovi i pješadija u skafanderima (već viđeno), dok će ljubiteljima složenijih stvari curiti sline i ubrzano tući bilo izabirući jedinicama sada naoružanje i trenirajući ih kao veterane. Još jedan podatak koji će vas silno razveseliti: ovdje ćete moći kontrolirati i čitave nosače letjelica.

Akcija će, s druge strane, imati i svoju dubinu jer je na dizajniranje vozila utrošeno mnogo vremena, čime su dobiveni spektakularni rezultati poput transparentnog dima, tragova motora letjelica i još mnogo toga dobroga.

Što se multuplayera tiče, igra će biti dostupna i korisnicima battle.net-a, što će vjerojatno inspirirati vlasnike Diabla (hmm, 370 kn telefonskog računa neće baš razveseliti vaše roditelje...).

Osim toga, Blizzard obećaje očaravajuće moćan multiplayer engine pomoću kojeg će i do osam igrača moći isprobati svoje strategijske sposobnosti provodeći sate sijući smrt i, isto tako uspješno, uništavajući očne kapilare. Do izlaska pune verzije, morat ćemo se malo strpjeti, iako će mnogi, dočekavši je, i zaplakati jer je minimalna konfiguracija predviđena za igru Pentium 90 sa 16 mb rama i Bill Gatesom 95'.

A dotad, rekao bi Einstein, tajm vil tel!



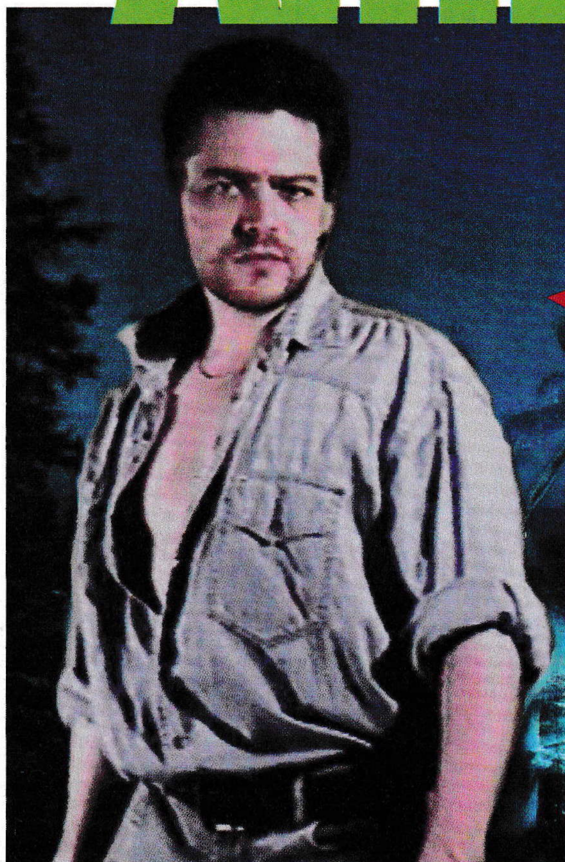




100% posvećeni Amigi

Kristijan Žibreg

Vulcan Software je spasio Amiginu igračku scenu od sigurne smrti. Kristijan je obavio ekskluzivni intervju s Paulom Carringtonom, šefom ovog jedinstvenog izdavača Amiginih igara.



The Man Himself - Paul Carrington, šef Vulcan Softwarea u bilderskoj pozi kao jedan od likova koje možete odabrati u novoj tabačini Cold Blood (naravno, iz Vulcan Softwarea)

H: Vulcan Software nije nepoznato ime Amiga igračima, sjećamo vas se po poznatoj Valhalla seriji igara...

Pozdrav Hrvatskoj i dobrodošli u Vulcan Software, sada najvećeg izdavača Amiga igara. Volio bih da smo ovu titulu zaradili našom agresivnom i bogatom produkcijom igara, no, nažalost, radi se samo o tome da ne želimo napustiti Amiga platformu. U ovom jedinstvenom položaju smo se našli zahvaljujući konkurenciji koja je prestala podržavati Amigu, dok naša djela i dalje idu u prilog našem sloganu.

H: Poznato je da danas potpisujete i naslove koji nisu izašli iz vaše radionice. Kada ste odlučili pokrenuti izdavački biznis?

U prošlosti smo bili prvenstveno programerska kuća, a 1995. smo počeli i izdavati svoje igre. Kad je Amiga tržište zapalo u ozbiljnu stagnaciju, standardni su izvori distribucije počeli presušivati. Umjesto plakanja nad situacijom, odlučili smo izdavanje i distribuciju preuzeti u svoje ruke, što je imalo smisla jer smo tako imali potpunu kontrolu nad svojim proizvodima. Stvari su polako išle na bolje i, dok je konkurencija napuštala scenu, Vulcan je bivao sve jači i jači oslanjajući se na alternativne distribucijske kanale. Vremenom smo dokučili sve pogodnosti izdavačkog biznisa i sredinom 1996. smo odlučili krenuti u izdavanje naslova razvijanih izvan Vulcanove softverske radionice.

H: Kako komentirate izgubljenu podršku nekad jakih Amiga izdavača poput Psygnosisa?

Držim da su morali promijeniti platformu da bi uopće preživjeli. Izdavači poput Psygnosisa ili Lucas Artsa su počeli na Amigi, a uspjeli su zahvaljujući svojim talentima. Da, puno Amigaša ih je podržalo kupujući njihove igre, no ne bi ih kupovali da nisu bile dobre. Kako se započeti maleni posao proširio, iznenada su imali i veće odgovorosti. Kad je nepromišljeni management unazadio Amigu, iznenada su se pojavila nova i veća tržišta pa su, očigledno, negdašnji velikani Amiga scene morali zgrabiti šansu jer su jedino tako mogli ostati živi, platiti svoje namještenike i nastaviti raditi ono što vole (stvarati igre). Ne mogu ih kriviti, jedina alternativa bila ili bankrot zbog njihove veličine ili ograničiti se na manje Amiga tržište, što ne bi financijski išlo u prilog nijednom njihovom namješteniku.

H: Na kojim računalnim sustavima razvijate igre u Vulcanu?

Uf, popis je prevelik. Većinu grafike stvaramo na Amigi. Za video sekvence koristimo Pro24 digitalizatore, renderiramo u Imagineu, a rukom crtamo u DeLuxe Paintu. Za komplicirane scene i obradu slika koristimo 3D Studio na PC-u, no grafiku na kraju uvijek poliramo i sklapamo na Amigi. Glazba, također, nastaje na Amigi, a programiramo u C-u i asembleru. Koristimo sve do čega možemo doći: od Amige, PC-a i Maca preko video opreme i sintesajzera do studija za snimanje i limenih konzervi.

H: ???

Nije šala, Vulcanova je limena konzerva je došla do izražaja skoro u svakoj igri koju smo napravili. Kako? Generiranje zvučnih efekata, stabiliziranje kamere, stvaranje teksture metala, distorzija video slike - ta limenka nam je nešto poput maskote. Na kraju je uvijek bitan rezultat, a ne korištena oprema. Naše je interno pravilo: "Iskoristi sve što možeš".

H: Kako dolazite do igara koje nisu razvili vaši programerski timovi?

Stvarno na razne načine, no najčešće putem Interneta. Imamo tim "web scouta" koji traže igre u razvoju i paze na novosti i informacije. Čim naiđu na nešto interesantno, detalje prosljeđuju nama, a onda i sami pogledamo o čemu je riječ. U komunikaciji s nezavisnim programerskim timovima oslanjamo se na E-mail, faks, telefon i poštu te tako mjesečno prikupimo 10-ak igara koje imaju šansu postati članom MiniSeries porodice igara.

H: Mini Series serija?

Potreba za Mini Series serijom se pojavila zbog troškova. Kupiti naše igre u velikoj kutiji za 50 funti ili u malom Mini Series pakovanju za 20 funti? Bez zezanja, brojke su stvarne. Mini Series igre su paki-

ZANIMLJIVOSTI

Želite Paulu ponuditi svoju novu igricu i obogatiti se ili se, možda, samo želite besplatno registrirati i primati redovite obavijesti o novim izdanjima? Kontaktirajte Vulcan poštom (Vulcan Software Limited, Vulcan House, 72 Queens Road, Buckland, Portsmouth, Hants PO27NA), E-mailom (Paul@vulsoft.demon.co.uk), telefonom (+44 01705 670269), faksom (+44 01705 662226) ili odsurfajte do njihovih informativnih WWW stranica na http://www.vulcan.co.uk

rane u simpatične kutijice dimenzija tek nešto većih od disketa, s popratnim osnovnim uputama, što nam omogućuje drastično snižavanje troškova. Kad bismo igre pakirali u velike kutije, morali bismo cijenu dići na 50 funti da pokrijemo cijenu pakiranja i tko bi ih ih onda kupovao?

H: Koliko igara (od tih 10-ak) u prosjeku Vulcan prihvaća i plasira na tržište?

Ako jedna od 10 igara ima tu posebnu kvalitetu, držimo da smo imali uspješan mjesec. Neki naslovi što smo ih u prošlosti odbili se još uvijek motaju scenom i možda se jednog dana pojave na komercijalnom tržištu, tko zna. Kad naiđemo na igru koja ima neke temeljne kvalitete, tada tvorcima šaljemo "Vulcan's 3rd Party Development Pack" tj. dokument koji precizno pojašnjava što Vulcan nudi i koliko plaća trud. Kako smo i sami nekoć bili programerska kuća, predobro znamo da izdavači nikad nemaju jasne i nedvosmislene uvjete pa nastupamo otvoreno i pošteno kako i drugi na bi činili iste greške. Spomenuti dokument sve objašnjava crno na bijelo, a ugovori su kratki i jednostavni tako da se razvojni timovi mogu posvetiti igri, a ne pravnim zamkama što ih standardno nalazite u većini ugovora o izdavanju igara.

Što biste savjetovali nezavisnim programerima koji bi željeli da im Vulcan plasira igru na tržište?

Obratite nam se E-mailom na DevelopingŽvulsoft.demon.co.uk. Nemojte čekati, u posljednje smo vrijeme vrlo zaposleni pa vas, možda, nećemo uočiti. Prvi korak je da nam se obratite E-mailom, faksom ili pismom i predstavite se. Sve što nam u početku treba je vaše ime, adresa, naziv vašeg razvojnog tima, telefonski broj i E-mail te vaš prijedlog imena igre. Nemojte zaboraviti ni sažet opis igre te navesti na kojim će sve strojevima raditi. Kad dobijemo te osnovne podatke, zamolit ćemo vas da nam pošaljete probnu verziju igre bez obzira radi li se o skoro dovršenoj verziji ili samo približnom engineu s test grafikom i zvukom. Ako nam se igra svidi, šaljemo vam "3rd Party Development Pack" i daljnje upute. U slučaju da vam treba pomoć u dovršavanju igre, Vulcan vam daje glazbu, grafiku i savjete oko dizajna, no od tog trenutka Vulcan Software i vaš razvojni tim zajednički rade na igri.

H: Znači li to da Vulcan preuzima razvoj igre u svoje ruke?

Ovisi o igri, ponekad je ideja toliko dobro realizirana da ne treba ništa mijenjati. Pokažite nam da vaša verzija ima dobru igrivost i kvalitetno izvođenje i nema problema. Uvijek ćemo imati nekih prijedloga, pa čak ako imamo i neku kritiku, uvijek pronađemo novi smjer za nastavak vašeg rada. Naravno, zna se dogoditi da programer ima briljantnu ideju i znanje, ali je bez potrebnih umjetničkih vještina da bi grafički dotjerao igru. Tada pomoć pružaju naši grafičari koji tijesno surađuju s vašim programerom u njenom oblikovanju. Prije nego na čitavu stvar zalijepimo naš logo, moramo biti 100% zadovoljni rezultatom. To je vrlo bitno jer se bolje igre prodaju u više primjeraka, veća prodaja znači veću zaradu za sve, a posebno za razvojne timove koji tako mogu nastaviti s poslom koji vole.

H: Kolike tantijeme isplaćujete razvojnom timu čiju igru izbacite na tržište?

Ponosni smo na naš odnos prema tim ljudima jer smo i sami bili softverska kuća. Naši tantijemi su najviši što ćete ih naći u ovom poslu jer u ugovore ne skrivamo naknadne troškove. Naši uvjeti su jasni: bez obzira na ukupnu prodaju igre, tantijemi uvijek iznose 25% od ukupne prodaje, bez sakrivenih troškova, dodataka, odbitka za vraćene kopije i proizvodnju te bez neredovitih poluisplata. Onog časa kad igru predstavimo tržištu, tantijeme uredno isplaćujemo MJESEČNO (krajem svakog mjeseca). Ovakvim odnosom želimo potaknuti razvojne timove da nastave raditi za nas, nismo pretjerano zainteresirani za "avanuture za jednu noć". Za Vulcan je bitno da se prema tim ljudima postavi kao prema suhom zlatu - na kraju krajeva, oni su tvorci igara koje mi prodajemo.

H: Postoji li neki igrački žanr koji nikad ne biste izbacili na tržište?

Da, žanr loših igara! Sve ćemo pogledati, no činjenica je da igra mora imati "originalni koncept" ili biti "poboljšanje već dokazanog koncepta" ili "apsolutno briljantnog izvođenja" da bi nas zainteresirala kao komercijalno izdanje.

H: U Hrvatskoj imamo sposobne programere. Primjerice, Spherical Worlds, Evil's Doom i Embryo su poznate igre koje su razvili hrvatski timovi.

U Hrvatskoj zaista imate talentiranih ljudi, Vulcan je već sklopio ugovor s trima hrvatskim programerskim grupama. Držimo da je pozornost koju posvećuju



Vulcan je nedavno dao službeno priopćenje za novinare, gdje se kaže da više ne namjeravaju raditi igre na disketama. Onih nekoliko (oko desetak) naslova što su već u izradi ili su planirani za diskete će izaći, a nakon toga će Vulcanove igre dolaziti jedino na CD-u i iskorištavati će CD medij u potpunosti, s audio zapisima i atmosferičnim animacijama. Imate još mjesec-dva, unaprijedite se; tim više što nove Vulcanove igre zahtijevaju i brži procesor, a taj će primjer slijediti i ostali izdavači.
Ovo će najvjerojatnije izazvati pravu malu revoluciju i prekretnicu na Amiginoj igračkoj sceni, mada je takvu odluku trebalo donijeti još prije par godina. Bravo za Vulcan!

detaljima i kvaliteta njihovog dizajna u samom vrhu! Igre na kojima rade su Hellpigs, Wasted Dreams i Five-ASide-Football. Hrvatska je, vjerovatno, drugi veliki rasadnik talenata u svijetu, odmah iza Njemačke.

H: Usporedite prodaju Amiga igara nekoć i danas.

Morate shvatiti da se Amigino tržište danas prokleto smanjilo. U stvari, tržište je po bilo kakvoj logici trebalo već odavno nestati. Kad smo mi počeli, 20000-50000 prodanih primjeraka prosječne igre je bio uobičajen standard. Nažalost, situacija se drastično izokrenula posljednjih par godina. Shvatili smo da je Amiga tržište vrlo podijeljeno, s jedne strane imate grupaciju korisnika A500 sa 1 MB, dok su s druge strane korisnici s ubrzivačkim karticama, dodatnom memorijom, tvrdim diskovima, CD ROM-ovima i grafičkim karticama. Dakako da je izdavački posao bio puno jednostavniji kad su svi imali A500. Danas prodaja uvelike ovisi o žanru te minimalnoj i preporučenoj konfiguraciji, prošli su dani velikog broja prodanih primjeraka. Zašto? Današnji igrači su izbirljiviji i teže se odvajaju od zarađenog džeparca, stoga igre moraju biti vrlo kvalitetne i originalne. Primjerice, sasvim prosječna igra se proda najviše u 10 000 primeraka. Srećom, stanje se počelo bitno popravljati zahvaljujući ljudima koji i dalje podržavaju Amigu (uključujući tu i vaš časopis). Držim da će tako biti i nadalje, sve dok se vodi računa o distribuciji.

H: Koliko je piratiziranje igara krivo za današnju Amiga situaciju?

Nije uopće krivo, piratiziranje je česta pojava u svijetu bez obzira govorimo li o Amiga softveru, PC softveru, videu, glazbi, jeansu, dizajnerskoj odjeći, novcu itd. Piratstvo nema nikakve veze s današnjim stanjem Amiga tržišta jer zdravo tržište (bilo koje, ne samo softversko) može uvijek apsorbirati utjecaj ove pojave koja će uvijek biti prisutna bez obzira koliko se borili protiv nje. Problem JESTE i uvijek će biti KORISNICI piratskog softvera, ne sami pirati. KORISNIK je taj koji može uvijek reći "ne, radije ću kupiti proizvod i tako podržati njegov daljnji razvoj". Za takve ljude Vulcan Software razvija igre jer nam oni daju svoj novac koji nama treba za razvoj. Jedini problem s Amiga tržištem i piratstvom je kada broj korisnika piratskog softvera preraste broj korisnika koji plaćaju softver jer se tada proizvođači obično okreću zdravijoj platformi. Mi u Vulcanu se možemo jako truditi da podržimo Amigu, no na kraju korisnici određuju njenu sudbinu - ne Vulcan.

H: Što je danas optimalna konfiguracija za igranje?

Zeznuto pitanje. Bilo bi idealno kad bismo radili igre za 6 MB ili više, procesor 060 i grafičke kartice sa 24-bitnom paletom. Kad bi ovo bila udomaćena Amiga konfiguracija, programiranje bi bilo mnogo lakše i igre bi se lako mogle nositi sa PC i Playstation naslovima (k vragu, čak bi i PC izdavači kupovali prava na konverziju Amiga naslova). Problem je što vlasnici ovakvih konfiguracija nisu u većini pa bismo brzo propali radeći igre samo za njih. Zato nastojimo oblikovati tržište u ovom smjeru svojim budućim naslovima istodobno brinući i za ostatak masovnog tržišta, jer od nečeg se mora i živjeti. Najbolje je postupno ohrabrivati igrače da nadograđuju Amigu. Uzmimo kao primjer JETPilot (vidi opis u ovom broju), našu najnoviju letačku simulaciju: igra naprosto leti na konfiguraciji 060, 10 MB RAM i HD, no još uvijek radi i na običnoj A500 sa 1 MB. Držimo takav pristup razumnim jer korisnici slabih strojeva mogu još uvijek kupiti igru, ali će vrlo brzo uvidjeti da moraju unaprijediti svoj stroj žele li uživati u boljoj i bržoj grafici. Neke od naših budućih igara su rađene samo za jače konfiguracije, npr. Breed2001 i Genetic Species su predviđeni za konfiguraciju 030, 10 MB RAM i 8X CD-ROM. Čak razmatramo i neke VR kacige, no to je još u razvojnoj fazi. Sve više i više naših igara prži izravno po Amiga hardveru jer držimo da tu leži budućnost. Jedva čekamo 200 MHz PPC ubrzivače Phase 5 jer će nam oni pružiti potrebnu snagu za 3D igre. Power PC će Amigi, vjerujemo, vratiti stari sjaj i omogućiti joj nadmetanje s ostalim platformama.



H: Isplati li se raditi DOOM klonove za Amigu?

Genetic Species će biti najbolji ikad napravljen Doom klon! Jamčim! Istina, treba mu dosta memorije i brz procesor, no jedino je tako mogu dobiti odlični rezultati. S komercijalnog stajališta, nije dobro raditi ovako zahtjevnu igru, no ako se zbog nje i nekoliko ljudi odluči na nadogradnju, onda to definitivno pomaže Amigi kao računalu.

H: Možemo li od Vulcanea uskoro očekivati neki potencijalni "blockbuster"?

O, da! No prerano je još otkrivati bilo što. Gdje mi je moja VR kaciga?

H: Često se pojavljujete kao grafičar u Vulcanovim igrama. Hoćemo li vas uskoro ponovno vidjeti u istoj ulozi?

Uvijek petljam s grafikom... Ili redizajniram tuđu grafiku ispočetka ili sugeriram moguće stilove i tehnike. Volim se baviti grafikom, oduvijek me to privlačilo. Kad bih barem imao više vremena.

H: Nedavno ste se počeli baviti i hardverom...

Da, predstavili smo adapter za 4 igrače palice te adapter za PC analognu palicu. Potonji se jednostavno uključi u postojeći Amigin gameport, a u potpunosti ga iskorištava JETPilot. Uskoro planiramo povoljno prodavati CD ROM-ove i ubrzivačke kartice u paketu s igrama, čemu će se posebno radovati korisnici koji su u skorijoj budućnosti namjeravali svoje računalo nadograditi ovim dodacima.

H: Kakve su vaše statistike o Amigi?

U svijetu postoji vjerna baza Amiga korisnika koji postepeno zamiru ili prelaze na nove platforme, no istodobno se pojavljuju i novi, koji kupuju rabljene Amige. Sve je izbalansirano vrlo delikatno. Što se brojki tiče, imamo 14 000 registriranih korisnika koji kupuju izravno od Vulcana i isto toliko onih koji kupuju od dilera (+ kojih 80 000 pirata ;). Približno 50% korisnika imaju AGA Amige, a 20% ih ima ubrzivačke kartice.

H: Ima li, po vašem mišljenju, Amiga ikakvu budućnost? Što mislite o potezima poput najave A/BOX - Amiga kompatibilnog računala iz Phase 5?

Ima li budućnosti za Amigu, k vragu - naravno da ima! Ali držim da nema mjesta za sasvim novi stroj poput A/BOXa. Znam da zvuči ludo, no držim da je to drastičan potez koji neće naići na plodno tlo jer još uvijek postoji mnogo Amigaša koji ne nadograđuju svoje strojeve, a kamoli da ih bace i počnu ponovno. Amigina je budućnost u nadogradnji. Kad bi netko mogao proizvoditi Amiga konfiguraciju sa AGA grafikom, 3D grafičkom karticom, 1Gb HD, 12X CD ROM, procesor 060, 8 MB CHIP + 32 MB FAST RAM-a, ugrađenim modemom i kolor Multysinc monitorom po cijeni od 500 engleskih funti, držim da bi Amiga ponovno stupila na stari tron i postala najbolje kućno računalo svih vremena.

H: I konačno, zbog čega se Vulcan zove Vulcan?

Ime smo dali prema Spocku iz Star Treka. Logično i precizno!



Hill Street Lido je jedan od najnovijih Vulcanovih naslova.







Ondje se gore ljudi dijele na dvije grupe: grabežljivce i žrtve. Odlučite sami što ćete biti - Twist, AW veteran.

Air Warrior 2

Vedran Januš

Dvije su vrste simulacija. Prva, po mojem mišljenju raširenija, spaja elemente arkadnih igara 3D okružje (npr. Comanche Maximum Overkill). Trebat će vam samo desetak minuta uigravanja prije nego počnete masovno uništavati neprijatelje. Druga, manje raširena vrsta su tzv. hard-core simulacije koje vam omogućuju proživljavanje onoga što i pravi piloti prožive u najtežim letačkim uvjetima. Air Warrior je jedan od najboljih predstavnika te vrste simulacija.

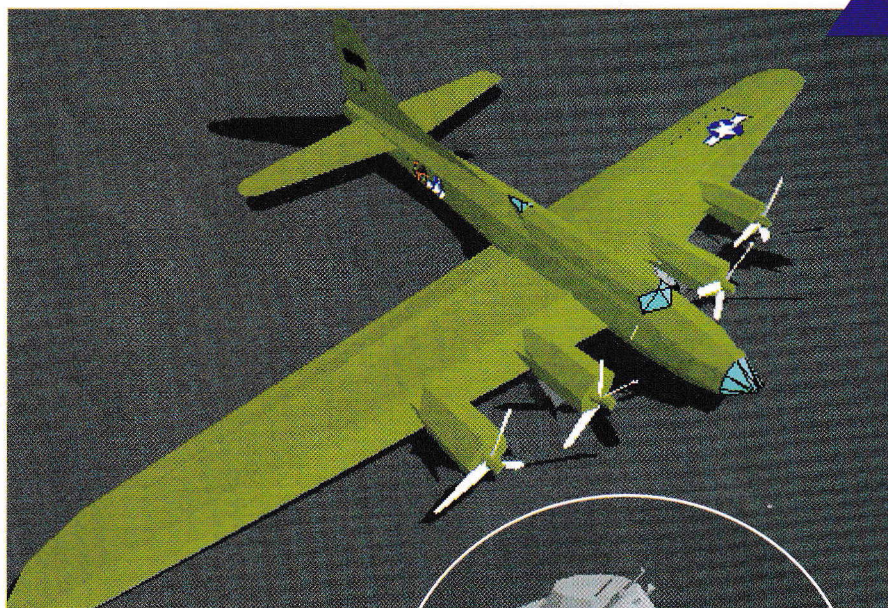
Air Warrior je prije deset godina predstavljao revolucionarni primjer umreženog igranja više igrača u izvrsnom grafičkom okružju. U odnosu na MUD-ove (tekstualni ad&d), koji su tada vladali, ova je igra bila godinama ispred.

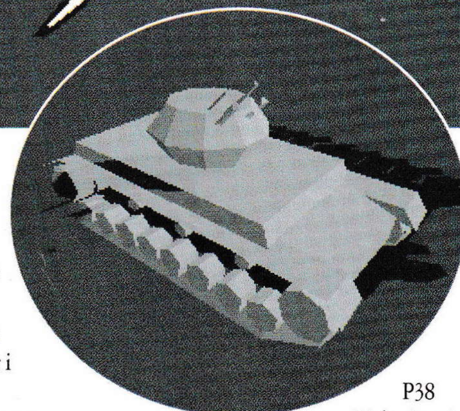
O čemu je riječ?

U toj borbi zrakoplova podržani su fighteri i bomberi iz prvog i drugog svjetskog rata (uključujući zrakoplove korištene u Europi i na Pacifiku) i korejskog rata. Korisnik je birao između nekoliko zrakoplova na različitim zemljopisnim lokacijama, vrijeme odigravanja i težinu (realaxed ili full realism), određivao je svoj callsign, identifikacijski broj, birao bazu, tip zrakoplova i tek bi onda poletio. U zraku ga je čekala nemilosrdna borba u kojoj je mogao preživjeti samo ako dobro poznaje karakteristike svog zrakoplova i pravila dogfighta.

Online verzija igre nije sadržavala nikakvu umjetnu inteligenciju, sve su vodili sami ljudi. Igra nije bila u prodaji, korisničko sučelje se besplatno downloadalo izravno s mreže, a novac se slivao od naplate online igranja (oko 2$ po satu). Danas nam autori nude Air Warrior u kućnom izdanju (Win95+DirectX) zajedno s poboljšanim algoritmom, dvostruko većim brojem zrakoplova i tristotinjak misija, nude nam Air Warrior 2.

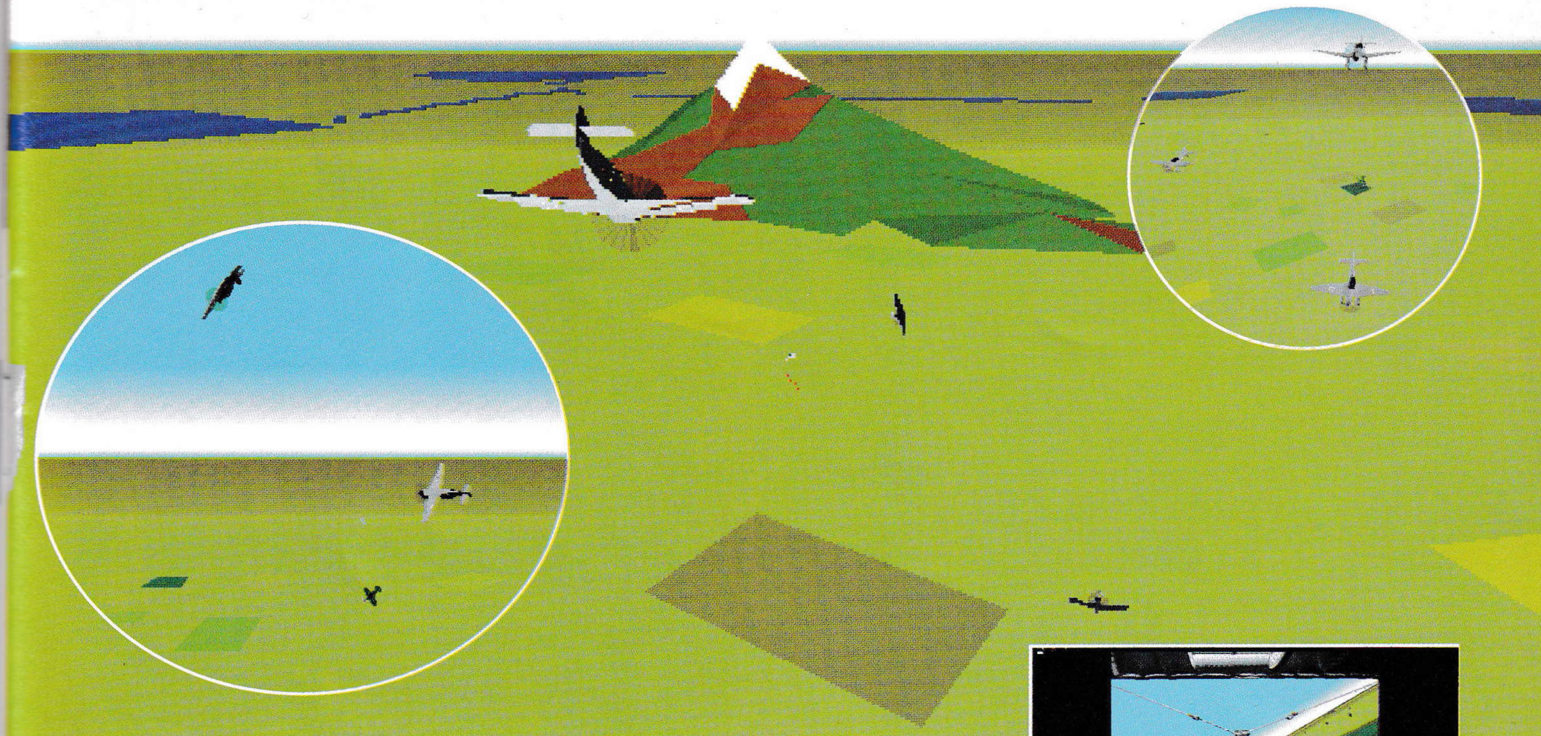
Moram priznati, prvi je dojam vrlo loš - nakon nekoliko vrlo kvalitetnih grafičkih izbornika i odličnih wait screenova (prizori borbi dok se igra učitava) ulazimo u 3D okružje koje je, u najmanju ruku, zastarjelo. Za prikaz objekata koriste se obični poligoni s nešto malo sjenčanja. U usporedbi s realističnim krajolicima iz F22 Lightning II., planine iz ove igre izgledaju doista jadno - sklepane su od nekoliko ravnih površina, zelene pri dnu, bijele pri vrhu i to je to. No, čim sam uključio motor i poletio, nevjericu je zamijenilo oduševljenje.





Zvuk je u ovoj igri savršen. Ne samo da su sampleovi apsolutno realistični, nego su za svaki od 30-ak zrakoplova potpuno različiti (razne jačine motora, šum vjetra pri dive-bombingu, udaranje metaka u konstrukciju, škripa konstrukcije prilikom zahtjevnijih manevara). Zvuk jednog P38 Lightninga je potpuno drugačiji od jednog F4U Corsaira. Naravno, sve ovo ne bi bilo dovoljno kad ne bismo imali na izbor 300-tinjak misija podijeljenih na instant-akcije (jedan klik mišem i već ste usred zračne bitke), pojedinačne misije koje reproduciraju povijesne događaje i misije spojene u kampanje. Svaki sljedbenik simulacija već zna kako to izgleda: briefing, akcija, pri povratku bodovanje i katkad koja medalja.



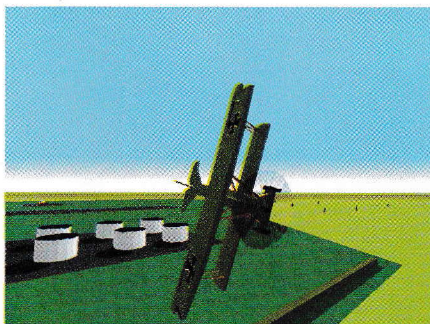


ZANIMLJIVOSTI

Svaki je detalj zrakoplova vjerno prikazan - model leta, karakteristike na različitim visinama (ovisno o gustoći zraka) i 12-ak pogleda iz kabine (temeljenih na snimkama pravih zrakoplova iz vojnih i civilnih muzeja i privatnih zbirki). Ovo je prva simulacija u kojoj sam doista mogao osjetiti kakav je osjećaj upravljati takvim zrakoplovima. Potvrda mojih riječi su i pohvale mnogih korisnika autentičnih američkih vojnih simulatora (čit. najboljih).

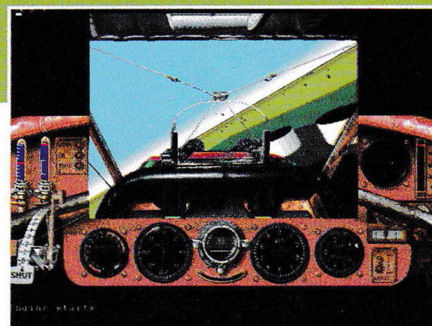
Uhvaćen u mrežu

Nažalost, opet isti nedostatak: nema pozadinske priče. Nikakva radnja, nikakav background koji bi nas malo više uvukao u ono razdoblje, osim par uvodnih redaka u opisu misije. Priličan propust, naročito pravimo li usporedbe s Wing Commander serijalom, koji u sebi sadrži takvog materijala za još jednu Santa Barbaru (isprika, Marisol... moram držati korak s vremenom). Shvativši o čemu je riječ, htio sam ovu igru okarakterizirati kao još jedan besramni pokušaj otimanja novca, ali vrag mi nije dao mira pa sam odlučio na Internetu potražiti neki server. Imao sam sreće i naletio na freeplay. kesmai.com, gdje se još uvijek održava besplatni (čudo!) beta-testing (First time is always free... zvuči li poznato?). Nakon brzog odabira države (opet kreativnost na djelu: koje vam slovo najviše potiče maštu, A, B ili C?), aerodroma (imena aerodroma su, mora se priznati zanimljivija; nazvana po callsignima najboljih igrača priješnjih deset godina, što znači da su doista raznolika) i aviona, brzo sam se vinuo u zrak. I tada sam tek shvatio zašto ljudi već godinama plaćaju da bi igrali ovu igru: zbog nevjerojatne online atmosfere. U istoj areni svaki dan se može naći oko 50-100 drugih igrača -> usporedite to sa Quakeovih 16. Onda mi se ukazalo svjetlo.





Poželjno je udružiti se s još nekim i formirati squadron (škvadru), neprijatelj će vrlo rijetko biti sam. U mom prvom lovu počinio sam tu grešku i zaletio se spitfireom ravno među tri neprijateljska P51. Uspio sam oboriti jednog (YESS!!! moj prvi kill), ali sam vrlo brzo osjetio kako je to kad te progoni čopor vukova. Nakon kraćeg uvježbavanja, osjećajući adrenalin u žilama, pretvorio sam se u regularnog hot-shota. Čitatelji sada vjerojatno odmahuju glavama, govoreći da Quake i Diablo sve to imaju u puno boljem izdanju i, što je najvažnije, besplatno, jer, naravno, beta-testing neće trajati vječno, no, nisam vam još ni spomenuo savršeni strategijski aspekt ove igre. Baze nisu statične, one se mogu i uništiti i zauzeti pomoću bombardera. U jednom može istodobno biti aktivno desetak igrača, jedan u cockpitu, a ostali u mitraljeskim gnijezdima raspoređenim po trupu zrakoplova. Ako ste ikada igrali Microproseov B17 Flying Fortress, znate o čemu govorim. Zamislite kakav je to osjećaj biti članom organiziranog napada triju bombardera kojima put čisti dvadeset fightera, a s protivničke strane vas dočekuje još veći broj neprijateljskih pilota. Bombarderi se spuštaju nisko gađajući svoje ciljeve dok se oko njih čuju eksplozije flaka (protuzračna obrana) i odzvanjaju mitraljeski lovci. Još jedna iznimno važna stvar je odabir zemaljskih ciljeva: ovisno o tome koju zgradu uništite, neprijateljska baza će ostati bez proizvodnje streljiva, goriva ili čak pojedinih tipova zrakoplova. Naravno, bazu možete zauzeti izbacite li pomoću teretnjaka dovoljan broj virtualnih padobranaca. Bazu možete braniti sa zemlje, iz džipa opremljenog mitraljezom, tenka ili flakpanzera. Bude li prijateljskoj bazi uništeno skladište streljiva ili goriva, odaberite supply truck i odnesite im potrebno. U svakom vozilu može biti nekoliko igrača: jedan vozi, ostali brane vozilo od lovaca koji napadaju iz zraka. Igrači najčešće odabiru fightere i ulaze izravno u borbu. Stoga se jednom tjedno regularno organizira tzv. Warnight, gdje se puno više pozornosti posvećuje koordiniranim akcijama i napadima protiv drugih dviju država. No, ni to nije sve, nekoliko puta godišnje održava se ono što na mreži jednostavno nazivaju EVENT (događaj). Jedan event traje nekoliko večeri, temelji se na nekom povijesnom događaju i u njem uvijek sudjeluje oko 150 igrača (plus rezerve). Na svakoj strani postoji cijela hijerarhija časnika, od squadron leadera, koji vode pojedinačne grupe, do generala, koji odlučuju koju globalnu taktiku koristiti. Trideset minuta prije početka eventa, svi se igrači logiraju na mrežu i javljaju odgovarajuće sekcije. U T-5 na scenu ulaze zamjene i popunjavaju mjesta onih nesretnika koji zbog nekih apstraktnih razloga ne mogu sudjelovati u spektaklu. U T-0... All Hell Breaks Loose.



Air Warrior 2

Proizvođač: Interactive Magic

Min. konfiguracija: PC P5/133, 16Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	95%
Grafika:	75%
Igrivost:	90%

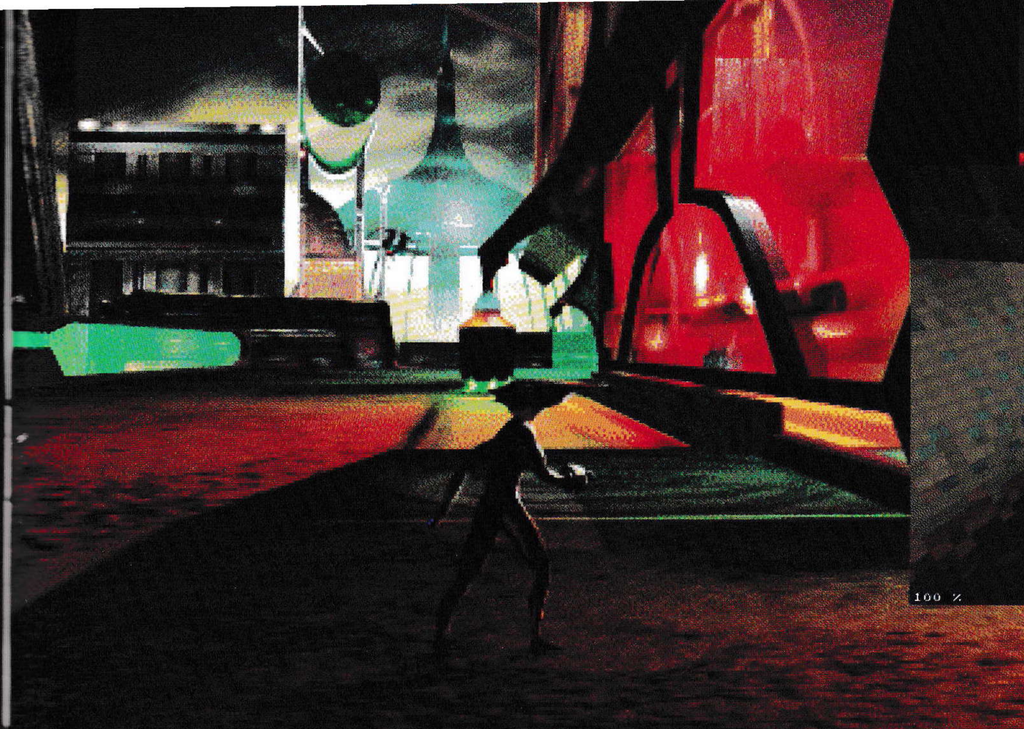
UKUPNO:
Igrano na: PC P5/60, 16Mb

91%

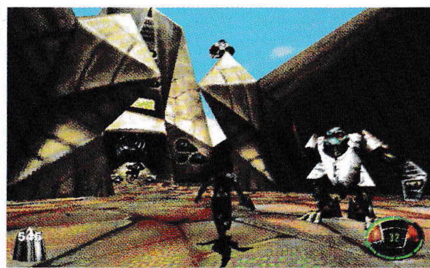
MDK

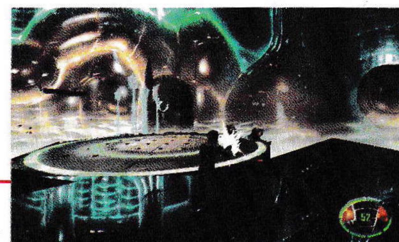
Dario Rakovac

Najočekivanija igra 1997. je konačno stigla i do nas. Kao što je i najavljivano, svijet 3D akcijskih igara neće nikad više biti isti!



Pozorno pogledajte ove slike, i bit će vam jasna sva moć revolucionarnog grafičkog 3D enginea koji je temelj ove igre. Pomoću njega, MDK je postigao visok stupanj detaljnosti, a potpuno je igriv i na slabijim P5 strojevima.





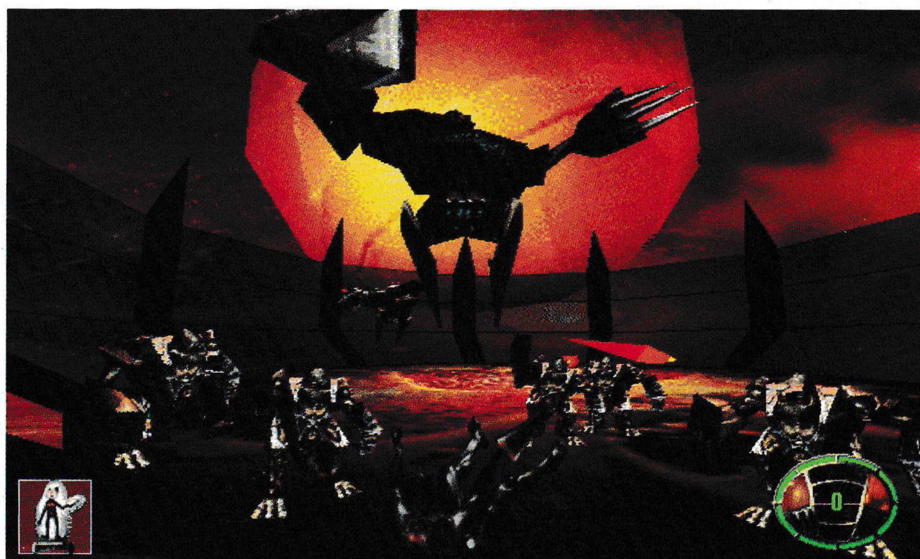
Ako će ova godina po nečemu biti upamćena, bit će to po pravoj poplavi raznih 3D igara. Stalni hardverski napredak otvorio je mnoga vrata i softverske kuće usmjerio na popunjavanje rupa vječito gladnog tržišta kompjutorskih igara. Najpopularniji 3D žanr se danomice bogatio novim naslovima, ali su samo neki snažno bljesnuli i probili duboko crnilo što ih okružuje. Sudeći po bezbrojnim Doom ili Duke klonovima, činilo se da prezasićeno tržište nema više što ponuditi, nastupila je svojevrsna vladavina konzola gdje su 3D vodstvo preouzele male spravice poput Sonyeva Playstationa ili Segina Saturna. Cijenom i kvalitetom ponuđene zabave daleko iznad skupih PC-a, osvojile su tržište preko noći. Softverske su kuće sve veći broj naslova namjenjivale jedino konzolama, a slabi PC svijet ostao je po strani nudeći tek pokoji naslov, najčešće blijedu kopiju konzolne inačice. Srećom, sve je kratko potrajalo: pojavom 3D ubrzivačkih kartica i brzih Pentiuma, PC je dobio svog trkaćeg konja. Uslijedili su prvi pokušaji, odredivši kakve-takve smjernice daljnjeg razvoja, a onda je stigao Eidos svojim velikim hitom - Tomb Raider. Nudeći vrhunski 3D okoliš, koristeći sve dostupne resurse, igra je postavila nove standarde 3D arkadnog svijeta. Kao što to uvijek biva s kompjutorskim igrama, broj kopija i klonova je vrlo brzo postao neizbrojiv. Novi je smjer zacrtan i što bi drugo ovce, nego slijedile čelavog Muju? Najveći smo gubitnici mi - potrošači jer nam količina softverskog smeća kojom smo zatrpani ostavlja vrlo malo prostora za disanje, no, srećom, uvijek se nađe neka igra što uspije osvježiti prostor - ovo je jedna od takvih.

Murder Death Kill

Iako se od ovog naslova u konačnoj inačici odustalo, riječi su to koje najbolje opisuju MDK. Sve što morate činiti, sva lukavost i taktika koju ćete primijeniti u ovoj igri vode upravo tom cilju. Mogućnosti i načini na koje ćete tu svoju, ne baš svetu, misiju ispuniti gotovo su nebrojeni, a ostvareni su 3D prostorom, svijetom kakvog niste, a nećete ni skoro vidjeti. Shiny Entertainment, kuća poznata po Earthworm Jim igrama, čiji je mali šesteročlani tim zaslužan za ovu igru, stvorio je nešto čemu trenutačno nema konkurencije.

ZANIMLJIVOSTI

Svemir je 1999. ispresijecan golemim električnim cijevima zvanim TRAKE. Razni izvanzemaljci, poznati kao dobri tračni jahači, koriste ih kao futurističku autocestu, a jedan, posebno opaki, Gunter Glut, bacio je oko na Zemlju. Njegove su robotizirane trupe preplavile Zemlju i porobile cjelokupnu populaciju, a njihovi masivni pokretni gradovi-rudnici čiste planetu od svih prirodnih resursa. Sudbina je čovječanstva u rukama mladog Kurta Hectica koji je posljednjih pet godina proveo u orbitalnom laboratoriju ekscentričnog izumitelja dr. Fluke Hawkinsa. Opremljen eksperimentalnim oklopom, strojnicom i snajperskom puškom, Kurt se spušta na Zemlju pokušavajući spasiti što se spasiti dade. S njime je i njegov vjerni pas Max koji će u gadnim trenucima pružiti pomoć iz zraka, dok će Hawkins neprestano raditi na novim oružjima i dodacima što će ih na Zemlju slati padobranom. Lukavošću i spretnošću, ovaj će trio pokušati zaustaviti Gluta i njegove osvajače.







Svaki nivo u MDK počinje Kurtovim slobodnim padom i slijetanjem na jedan od Glutovih letećih "gradova". Nakon toga, od trenutka kad dotaknete tlo, MDK je neprestana brza i potpuna akcija.



Od samog početka pa do kraja igre, jurit ćete hodnicima, boriti se u neprijateljima krcatim otvorenim arenama koristeći svu silu naoružanja i pomagala koja će vam slati Dr. Hawkins. No uporabom gole sile, nažalost, nećete daleko dogurati pa ćete se češće morati oslanjati na lukavost i najbolju uporabu "pravih stvari u pravo vrijeme". Ipak, iako ne najspektakularnije, držanje po strani i eliminiranje jednog po jednog neprijatelja sa sigurne udaljenosti, najisplativija je tehnika. Povežete li to s povremenim napadom iz zraka ili hologramom koji će privući pažnju "umjetne inteligencije", napravit ćete prvi korak u jedan drugi, možda ne ljepši, ali definitivno adrenalinom bogatiji svijet!



Kompleksnost njihova 3D enginea je, prema riječima glavnog i odgovornog Dave Perryja, tolika da ne bi uopće trebalo ništa raditi jer program u svakom trenutku prati sve što se zbiva na svakom dijelu igre pa tako i krivo ispaljeni metak može doslovce pogoditi protivnika koji vam je promakao pet prostorija prije. Iako smo se takvih priča, nažalost, naslušali, pričamo li o MDK, navedeno je stvarnost. MDK je jednostavno savršen, objedinjuje dobru priču i izvedbu koja tu priču dočarava u najboljem svjetlu. Iako softverski minimum za MDK odskače od prosjeka, pohvalno je što nas ljudi iz Shinyja nisu poput konkurencije pokušavali uvjeriti da će nešto tako moćno i kompleksno raditi na prosječnoj 486-ici. Igra je zahtjevna, ali traženu snagu koristi maksimalno te slični, često zahtjevniji, proizvodi doista djeluju kao oni iz dječjih igraonica. Činjenice su to u koje ćete se uvjeriti već prvim pokretanjem igre. Okoliš kojim se kreće Kurt, glavni junak, nevjerojatno je gladak i detaljan. Sjene, teksture, zrcaljenje u podlogama, apsolutno sve je tu, a stvar radi besprijekorno i to u visokoj rezoluciji! Nakon početnog vizualnog šoka, slijedi novi, vezan uz igrivost i način na koji je igra ostvarena. Ako je dosad i postojala igra koja bi bila sinonim za stopostotnu akciju, MDK joj je bahato uzeo titulu. Od prvog poniranja pa do samog kraja, vremena za odmaranje i razmišljanje nema. I još nešto, u MDK nema besciljnog lutanja hodnicima ni traženja ključeva i sličnih gluposti skrivenih ispod kreveta u drugoj prostoriji slijeva. Radnja je apsolutno linearna i tako brza da bezdušnosti i odmaranju nema mjesta, sve je puno programerskih "izazova". Igrajući, u svakom ćete trenutku znati gdje



ALTERNATIVNO

Tomb Raider

Igra koja je pokrenula 3D revoluciju na PC kompatibilnim računalima, a čiji je MDK trenutačno najbolji rezultat. U njoj ćete preuzeti ulogu lijepe Lare, svojevrsnog ženskog Indiana Jonesa, koja je pored odličnog grafičkog 3D enginea jedan od glavnih razloga velikog uspjeha Tomb Raidera.

Quake

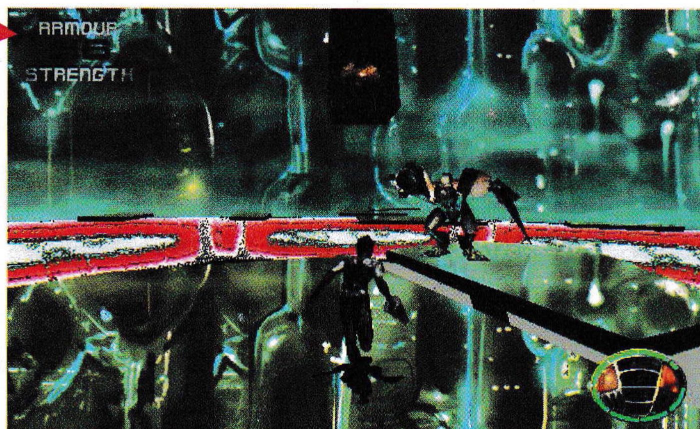
Ako više volite gledati na virtualni 3D svijet iz prvog lica, ma kakav god on bio, a imate i dovoljno jak želudac, Quake je, kao nasljednik vječnog Dooma definitivno najbolji izbor. Fenomenalna atmosfera, odličan engine i divlja glazba grupe Nine Inch Nails će vas doslovno prikovati uz monitor.

treba ići i što vam je činiti. Za svaka će vam vrata ključ biti jasno predočen, a bezizlazni će labirinti biti zamijenjeni uglavnom otvorenim prostorima. Manje klaustrofobije, a daleko više akcije je formula koja teško može ne upaliti. Tim više što u MDK lamatanje rukama i pucanje na sve strane rijetko završava povoljno po vas. Primjenjivane taktike razlikuju se od arene do arene, a ovise i o neprijatelju ispred vas. Tu prije svega treba naglasiti da MDK i ne pokušava biti patetično realan poput nekih igara. Ne uklapa li se ovdje neki detalj u vašu sliku stvarnosti, samo pucajte dalje. Bit će tu različitih oružja, od najmanje nulearne eksplozije pa do najzanimljivije bombe na svijetu koju je najbolje pokazati u prostoriji prepunoj neprijatelja, baciti je na njih i uništiti ih u velikom broju. Ostatke ćete skinuti jednim vrlo korisnim i maštovitim snajperskim oružjem smještenim u vašoj kacigi. Udarite li po razmaknici, Kurt će prijeći u snajperski mod gdje ćete mišem vrlo precizno moći nanišaniti i pogoditi cilj sa sigurne udaljenosti, što je uvijek bolje rješenje od bliske borbe. Da ni tu nije sve bez vraga, dokaz je jedan robot u čijim ćete ustima vidjeti cigaru s malom metom. Nanišanite precizno i vidjet ćete što znači eksplozivna cigara. Ovakvih je situacija igra prepuna. Kao što sam već spomenuo, taktike su vrlo raznolike pa ćete neke neprijatelje, a pogotovo bossove, moći uništiti samo nekim čudnim načinima. No, neka vas to ne plaši, vrlo brzo ćete otkriti što je najbolje učiniti. Doduše, to isto tako ne znači da je MDK laka igra. Čak će i na najlakšem od ponuđena tri stupnja težine, MDK biti pravi izazov i iskusnim igračima. Svjetova nema puno, samo ih je šest, ali su vrlo opsežni, a neprijatelja je uvijek i više nego dosta. Veći se dio igre odvija na otvorenom pa se nećete moći sakriti, stoga je najbolji recept za preživljavanje neprekidno kretanje, normalno i snajpersko pucanje i pravodobna uporaba oružja i dodataka što ih uokolo nalazite. Prijeko potreban alat predstavljat će i futuristički padobran koji se otvara dužim držanjem tipke za skok. Njega ćete često morati koristiti, primjerice da biste ublažili pad pri neuspjelom penjanju po platformama ili ga pretvoriti u svojevrsnu verziju letačkog zmaja i njime odlebdjeti do nekog predmeta ili prolaza. Sve u svemu, brzi refleksi i lukavo igranje dovest će vas za 60-ak sati, prema izdavačevoj procjeni, do kraja ove igre, a onda ćete sasvim sigurno krenuti ispočetka. Osjećaj i atmosferu koju MDK pruža su uistinu jedinstveni i ovoj ćete se igri često vraćati. Da je to istina, svjedoče i najave iz Shinyja, gdje se naveliko radi na dodatnim diskovima koji će pored novih svjetova sadržati i arene zamišljene samo za igranje više igrača standardnim načinima. Sve u svemu, MDK svakako treba nabaviti, a ne bi bilo loše razmisliti i o blagom nadograđivanju računala - MDK će vam biti vrlo zahvalan na 3D akceleratorskoj grafičkoj kartici, a kako se čini, ovo je prva igra koja koristi i novu MMX tehnologiju. Budući smo sigurni da će se nakon ove igre vrijeme dijeliti na ono prije MDK i ono poslije njega, treba se polako pripremati. Znači, imate li dovoljno jako računalo, ovo je naslov koji nikako ne treba ignorirati.

DRUGO MIŠLJENJE

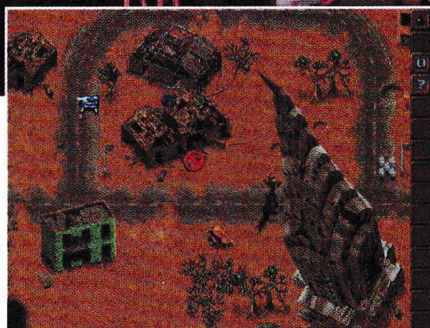
Moram priznati da je ovo jedna od rijetkih igara koja me je u posljednje vrijeme ugodno iznenadila (pošto sam se razočarao u Quakeu). Poslje Tomb Raidera ovako nešto se moglo i očekivati, no obično tada slijede i duboka razočaranja jer su kopije obično puno lošije od orginala, ustvari najviše im nedostaje "orginalnost". MDK team je uspio uklopiti odličan 3D engine s dobrom pričom i visoko kvalitetnom grafikom, što označava samo hit igre. U Tomb Raideru nije samo količina akcije bila na zantno nižem nivou, već je težište bačeno na zagonetke. U MDK-u priča je sasvim obrnuta, što mu daje dodatnu svježinu i veliki plus.

Silvano Bucić



Da MDK-u ne nedostaje arkadnih elemenata, najbolje pokazuje ova situacija u kojoj pored simpatičnog robota vašu glavu cilja i dvotonsko klatno.

Krush, Kill 'n Destroy



Tko bi još, osim Australaca, mogao ovako glupo nazvati igru? U redu, sličnih je bisera bilo zadnjih mjeseci, primjerice Z, MDK, S.T.O.R.M i ostale besmislice.

Damir Rukavina



Jedino bi pametno rješenje bilo 20% uloženih sredstava u igru usmjeriti Odboru za davanje naslova, jer ne poduzmemo li uskoro štogod, nove će igre imati naslove kakve nismo u stanju smisliti ni u najgorim halucinacijama (Povratak sina bića iz Crne Lagune 2, Galopirajuća inflacija, Doživljaji retardiranog mutanta u samostanu 3, Medeđ, Vuk, Slobodan i sl.).Ova igra stiže iz Melbourne House, vrlo stare tvrtke koja je nekoć radila igre za C64 i zaradivala masnu lovu. Sada je u kooperaciji s Electronic Artsom izdala svoju prvu real-time strategiju apsolutno najgoreg naziva u povijesti digitalne zabave: Krush Kill n' Destroy, skraćeno KKND. Srećom, glavna karta na koju je Melbourne House igrao je adiktivnost. Pogledate li pozornije, uočit ćete da je Krush Kill n' Destroy jedna vraški privlačna igra, iako se to ne bi moglo reći i za priču. Naime, kaša se kuha oko postapokaliptične Australije kad nakon desetaka godina skrivanja od radijacije ljudska rasa odluči otići u šetnjicu površinom, naseliti je, razmnožiti se, kupiti firmicu, nabaviti Mercedes zagrebačke registracije i domovnicu, a pristajao bi i zlatni lančić... No, na njihovu nesreću, na površini vreba ostatak čovječanstva koji je u međuvremenu evoluirao pod utjecajem radijacije (aaaargh!) i želi spriječiti "zaostale" da isisaju krv majčici Zemlji, tj. naftu. I tako, podloga je nauljena, genocid i vandalizam što će ih igrač prakticirati u 15 misija bit će potpuno opravdani.

Bez obzira što pomislili o ovoj igri na osnovu rečenoga, to još nije sve. Naime, igra izgleda vrlo glatko i atraktivno, s obzirom da su mape na kojima se odvija mesarenje crtane rukom, sa svim simpatičnim primjesama kao što su razbijanje auto-



Jedina stvar glede budućnosti o kojoj KKND govori je to da holokaust neće biti zakonski kažnjiv.

Tri najneukusnija načina iskorištavanja životinja u strategijama:

1. Psi (Command & Conquer: Red Alert)
Sirote beštije se zalijeću u gomile vojnika, masakrirajući ih, nakon čega u većini slučajeva bivaju razneseni granatom. Bravo, Fido!

2. Kornjače (Warcraft 2: Tides of Darkness)
Orci koriste ove gmazove za plutanje i ronjenje, te se pomoću njih prikradu luci i raznesu nju i brodove (pitam se gdje drže torpeda).

3. Jelenjaci (KKND)
Ništa osobito zanemarimo li da su ove bube velike oko 20 metara i da im je glavna funkcija tuširanje negativaca kiselinom (jahač prije uporabe dobija besplatan par gumenih rukavica).



mobila, mostova, močvara, nuklearnih elektrana (!), dina i Bog zna čega još. Engine ove igre radi u 640*480, sprajtovi su veliki, a dodani su i neki glatki 3d elementi. No nisu to glavni razlozi zbog kojih će ova igra dobiti ocjenu iznad 30% (iako bi je glazba mogla umanjiti), ono što Krush Kill N' Destroy podiže iznad dobrog dijela sličnih igara je igrivost. KKND ima hordu od preko tridesetak jedinica, od lagane pješadije do zračnih jedinica, čime se ne izdvaja iz ostale hrpe klonova, ali će svojim laganim prisiljavanjem igrača na izmjenu strategije i neopisivo teškim misijama motivirati ozbiljnije real-time stratege (ako takvi uopće postoje).

Dakle, pogledamo li KKND izbliza, u njem nećemo vidjeti ništa novoga: umjetna inteligencija i dalje predstavlja uvredu čak i čimpanzama, filmske sekvence su preodvratne čak i u usporedbi s albanskim dugometražnim filmovima, dok je glazba jedini razlog zbog kojeg je igra s realizacijskog gledišta dostojna pozornosti. U njoj nema ničeg novog osim gomile uljepšane grafike i nekoliko zanimljivih twistova u strategiji. Drugim riječima, ako već imate Westwoodovo antidjelo, možda vas zainteresira i KKND, ušminkana kopija koja jedva čeka vaših četristotine i nešto kuna.

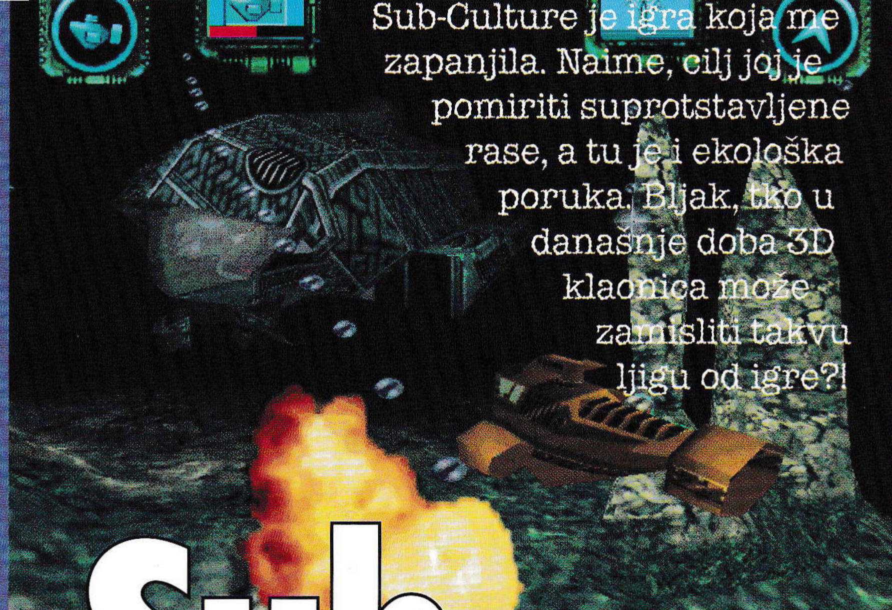
Krash, Kill 'n Destroy

Proizvođač: Melburne House

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	89%
Grafika:	61%
Igrivost:	44%

UKUPNO: **73%**
Igramo na: PC P5/100, 16Mb



Sub-Culture je igra koja me zapanjila. Naime, cilj joj je pomiriti suprotstavljene rase, a tu je i ekološka poruka. Bljak, tko u današnje doba 3D kladnica može zamisliti takvu ljigu od igre?!

Sub Culture

Domagoj Korak

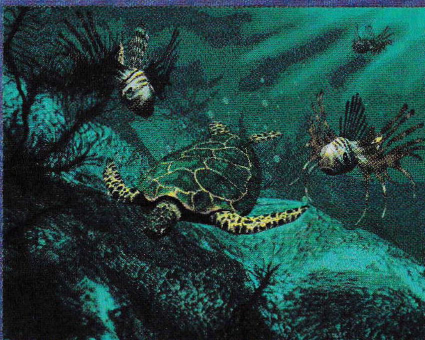
Priča nas vodi u morske i oceanske dubine nastanjene bićima visokim svega nekoliko centimetara, a visoki i opaki ljudi zagađuju njihov svijet.. I vi ste član tog podvodnog svijeta i muče vas isti problemi. Hrpe otpada, kiselina i ostalog smeća je svakim danom sve više i ugrožen je vaš život. Kao što sam već rekao, ovo nije obična 3D pucačina, nego jedna ozbiljna realna igra. Stoga, da bi spasili svoj podvodni svijet, trebat će vam svekolika pomoć vašeg morskog pučanstva. Ali da sve ne bi bilo jednostavno, vaš je narod podijeljen u dva klana koji teže međusobnom istrebljenju. Tu su tzv. Tradsi, koji se furaju na prirodu i žive u skladu s njom, i Techsi, koji su agresivni i zaljubljeni u tehnologiju. Vaša je zadaća pomiriti ih i zajedničkim snagama zaustaviti daljnje zagađivanje.

I to je kraj priče koja će, vjerojatno, većinu igrača 3D pucačina uspavati, možda im ova 3D akcijska avantura ima što ponuditi, samo oni toga još nisu svjesni. Neka prvo pozorno pogledaju slike uz tekst, možda ih već one malo zagriju za Sub-Culture.



Treba napomenuti da se 3D grafika u igri izračunava u realnom vremenu (dakle, nije prerenderirana) te da se puno pozornosti posvetilo prenošenju pravog podvodnog ugođaja - od fizikalnih zakona do posebnih audio-vizualnih efekata. Podvodni je svijet igre vrlo kompleksan, izgrađeni su mnogi gradovi, podvodni tuneli i cijevi, a ima i morskih životinja.

Ako sam vas barem malo zainteresirao za ovu igru Criterion Studiosa, trebate znati da će se igra najvjerojatnije pojaviti početkom ljeta. Stoga, ne zaronite li ove godine u podvodni svijet plavog Jadrana, zaronite kod kuće u dubine Sub-Culture.





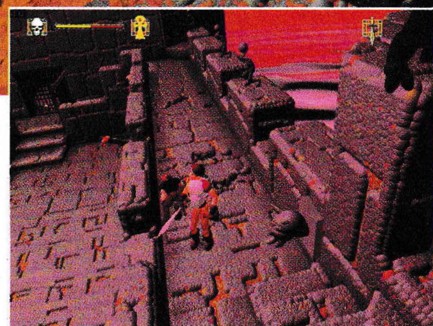
Ove predivne podmorske slike su samo mali dio onoga što nas, po najavama proizvođača, očekuje u igri.

Ecstatica 2

Kalit Usama

Nastavi li Psygnosis raditi igre u tom žanru, netko će ih tužiti za namjerno izazivanje nasilja... Pogledajmo Ecstaticu 2!





Kad biste vidjeli na ulici dijete gdje maše mačetom ili nekim sličnim rekvizitom, rekli biste da je ludo ili je upravo gledalo "Conana", ali jeste li pomislili što bi ono reklo o vama kad biste vi sjeli za računalo i uključili najnoviju destruktivno-razarajuću krvoločnu igru? Dakako, nikad vam to nije palo na pamet. No pokušajte sada zamisliti sljedeće: sjedite ispred računala i igrate igru u kojoj vas napadaju raznorazna čudovišta. Vi ste superjunak iz viteškog doba i mašete sabljetinom od metar i pol dok krv pomješana sa zelenom tekućinom frca na sve strane. Ako niste primjetili, ovo je bio opis Ecstatice 2. Igra je trebala ranije izaći na tržište, ali je vjerojatno zbog nekih novotarija i nastalih problema oko toga sve odgođeno. Doista, Genetrate Division se ovaj put potrudio i pokazao nam svijet pun mašte, raznih proturječnosti, a ostalo je isto kao u jedinici. Ecstatica 2 je akcijska avantura u stilu "Alone In The Dark" i "Ecstatica 1". Zagonetke, zagonetke, zagonetke, sve su one iste jer nam uvijek otežavaju stizanje na cilj. Rješavaju se laganim stiskom na prekidač, što nam, doduše, otvara prolaz ili vrata, ali čekaju nas nakon toga opet nove zagonetke. U igri nema mnogo novina. Prepoznatljivi likovi, sjajni krajolici nastanjeni raznoraznim čudovištima koja nas nemilosrdno napadaju čim uđemo u njihov svijet; sve je isto, a opet tako različito.

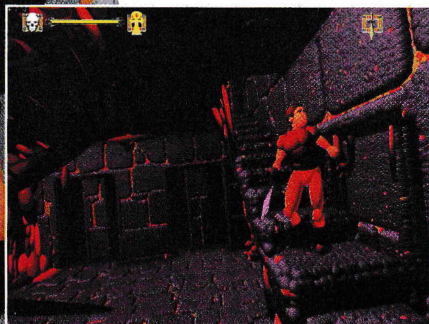
Za ovakav tip avanture treba imati mnogo strpljenja jer su između scena ubačene pauze koje, čini se, traju čitavu vječnost. Avanturu od koje nam zastaje dah čine brojna iznenađenja, a Estatica 2 ih ima. Svijet prepun detalja, savršeno urađeni krajolici su pravo bogatstvo ove igre.

Dok ste prvi dio Ecstatice završili vrlo brzo, ovdje će biti upravo suprotno. Ecstatica 2 je ogromna, nova, još veća prostranstva otvaraju se baš kad pomislite da je sve gotovo. Borba je neznatno izmijenjena: lik kontrolirate tipkama smjera, za zadavanje raznih smrtonosnih udaraca koristite tipku CTRL u kombinaciji s tipkam smjera, za ispuštanje predmeta i uzimanje koristite tipke SPACE i ALT, a za skakanje SHIFT, za kotrljanje i izvođenje raznih akrobacija koristite tipku ALT i kursor. Najbolje je odmah na početku uvježbati sve pokrete i udarce jer će na višim nivoima biti još teže, neće vas napadati samo jedno "biće" nego više njih odjednom birajući najbolji položaj za napad, pa ako niste uvježbali različita kotrljanja i izmicanja, sasjeći će vas na komade, a da i ne spominjem višetonska čudovišta za koja vam treba sva pomoć ovog svijeta. Budete li vješti u sakupljanju svitaka i nadnaravnih napitaka, šanse za preživljavanje su vam znatno

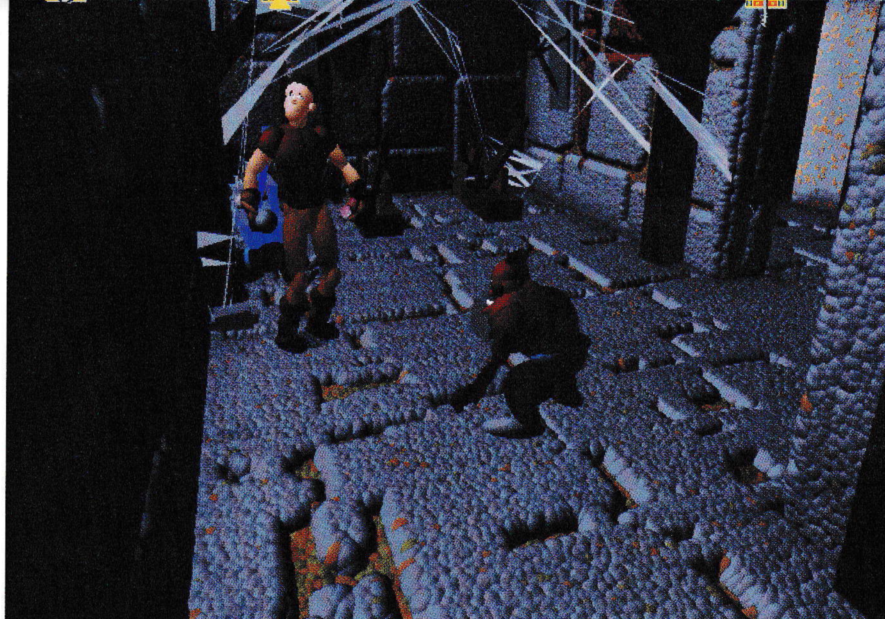
ZANIMLJIVOSTI

Svoj lik kontrolirate mnoštvom fiksnih pogleda treće osobe (tj. kutova kamere). Jedina je zamjerka što se kadrovi tj. kutevi kamere uvijek mijenjaju kad ne bi trebalo. Budimo određeniji, gotovo uvijek se mijenjaju kad ste napadnuti, što otežava kontrolu lika i natjerat će vas da dignete ruke na samom početku.

U nastavku Estatice zamjetno je grafičko poboljšanje. Rađena na istom principu, no povećane rezolucije i broja boja sve nas je ostavila bez daha.







veće. Mnogi će reći da igra pomalo nalikuje na "Tomb Raider" ali tu svaka sličnost otpada. Ondje kamera tj. pokretljivost kamere izaziva nepotrebno rendiranu 3D perspektivu, dok su u ovoj igri kamere postavljene "fiksno" te se gleda iz jednog kuta i dobivate na detaljnosti. Prijelaz iz jednog kuta gledanja na drugi je "statičan", što je, po meni, puno bolje - nema onih nepotrebnih animacija prostora.

Uvodni dio igre ostavio sam za kraj:

Spasivši svoju mladu u prvom dijelu, vraćajući se u svoj dvorac, ona biva opet oteta pred vašim očima i počinjete sve ispočetka: slijede krvavi dani za vaše protivnike kojih je ovdje 50-ak vrsta. Boreći se s njima, uvježbavat ćete razne taktike i tehnike borbe jer svako čudovište ima svoju taktiku.

Ukratko, ako ste ljubitelj avanture, onda vam ne preostaje ništa drugo doli nabaviti Ecstaticu 2. Nemojte očajavati odmah na početku, nastojte biti smireni i tolerantni, brzo ćete se naviknuti na pokrete i duge pauze između nivoa. Snimajte poziciju prije svake borbe i ne vraćajte se na prijašnje nivoe ako ne morate jer ćete se morati ponovno boriti s protivnikom kojeg ste već ubili (reinkarniraju se). Uostalom, igra je uglavnom O.K., na pojedine nedostatke možemo zažmiriti. Kakva bi to igra bila kad bi bila savršena? Mora nešto ostati i za Ecstaticu 3.

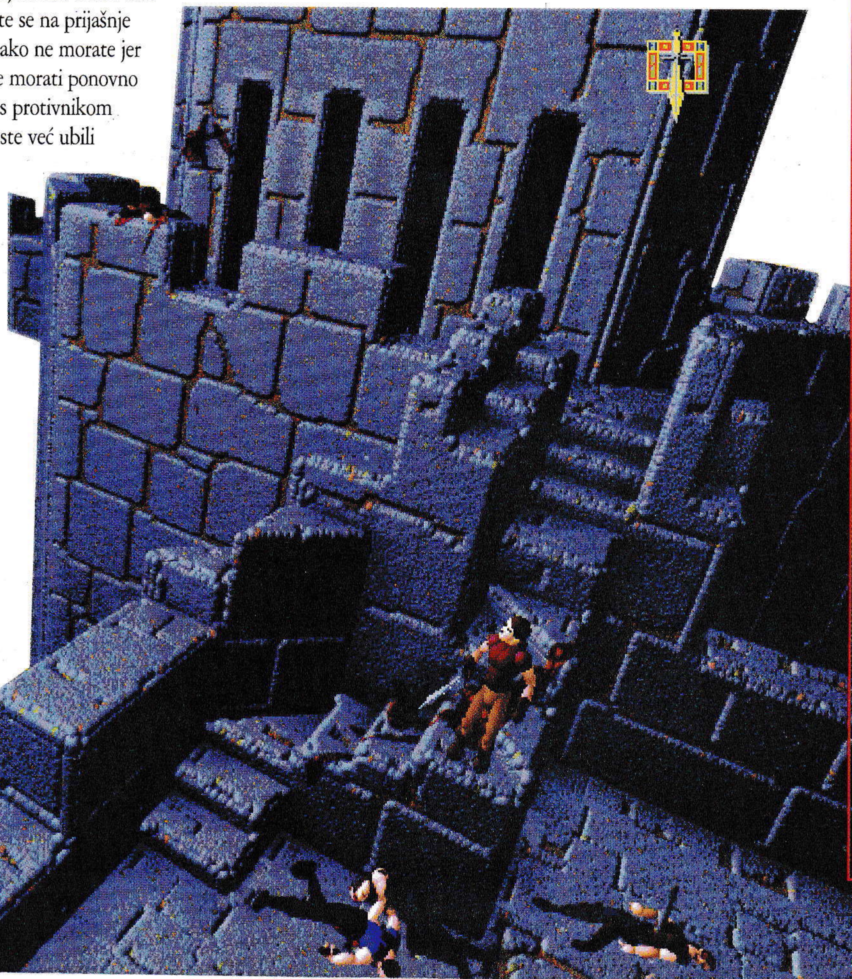
Ecstatica 2

Proizvođač: Psygnosis

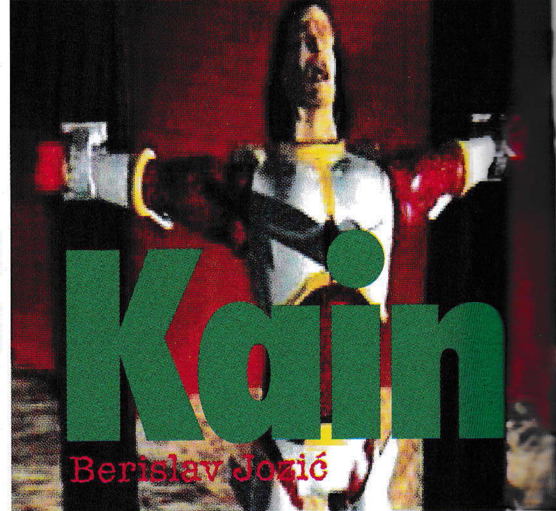
Min. konfiguracija: PC P5/75, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	80%
Grafika:	90%
Igrivost:	90%

UKUPNO: 80%
Igrano na: PC K5/133, 16Mb



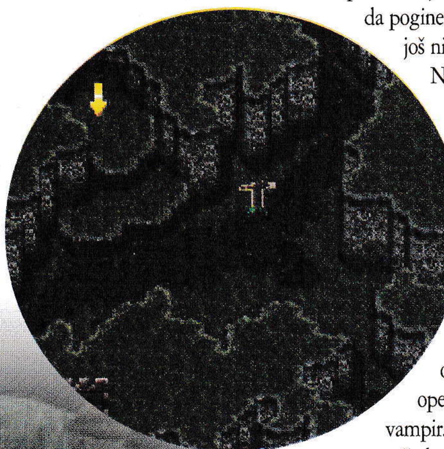
Blood Omen: Legacy of Kain



Berislav Jozić

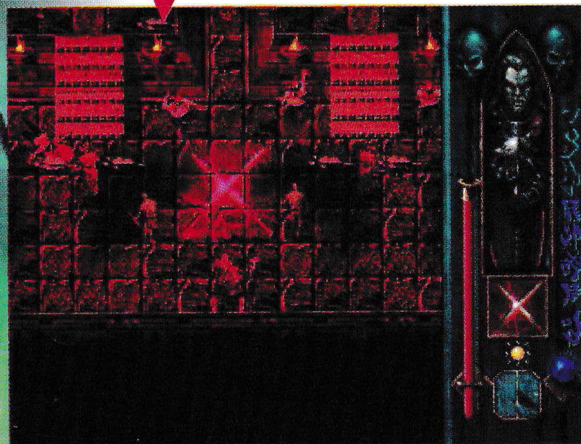
I na PSX-u je gotovo nepostojeći žanr RPG igara konačno dobio prvog pravog predstavnika.

Lutah ja tako svijetom, mlad i zgodan, tragajući za bogatstvom i slavom. Zaustavih se u jednom prenoćištu gdje mi je nepristojni krčmar odbio dati čašu piva jer je, reče, prekasno. Bijesan izađoh u mrak, kadli me, iznenada, napadoše razbojnici i mučki ubiše... To bi bio najsažetije opisan uvodni dio igre.

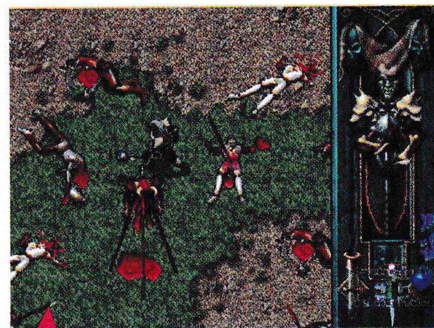


U prvi čas bijah zbunjen - događalo mi se da poginem tijekom igre, ali nisam još nikad poginuo na početku. No, uvod se nastavlja... Nakon smrti, budim se u paklu, gdje mi ružna, kosturolika spodoba nudi mač i mogućnost povratka u svijet živih i osvetu mojim ubojicama. Bijesan i brzoplet, odmah pristajem ne pitajući za uvjete. U tren oka nestade pakla i nađoh se opet u stvarnosti, ali sada kao vampir. Eto, to je cijeli uvod. Iako se na početku čini da je cilj igre pronaći samo ubojice i osvetiti im se, vrlo će vam brzo biti jasno da će tu biti i drugih zadaća.

Pogled je na vašeg junaka odozgora i malo iskosa, a zumirate ga tipkom L1 na kontroleru, što je vrlo korisno u borbi. Također je, iz nepoznatih razloga, kretanje u povećanom ekranu brže nego kad svog junaka gledate smanjenog. Grafika je u oba slučaja vrlo lijepa i precizna (rubovi se ne mute kod



Mrak, krikovi, zagrobna glazba... Još mi samo fali gavran na ramenu.



Igra obiluje "sočnim" krvavim scenama, pa nije preporučljiva za hackere osjetljivijeg želuca.

uvećanja). Kroz cijelu igru prati vas atmosferična (pomalo stravična) glazba i izvrsni zvučni efekti - uzvici, zvuci oružja i magija i sl. Tijekom igre, nailazit ćete na mnoge 3D fotorealistične animirane sekvence koje objašnjavaju tijek zbivanja, a praćene su digitaliziranim govorom (u igri je 25 min 3D animacija i nekoliko sati digitaliziranog govora).

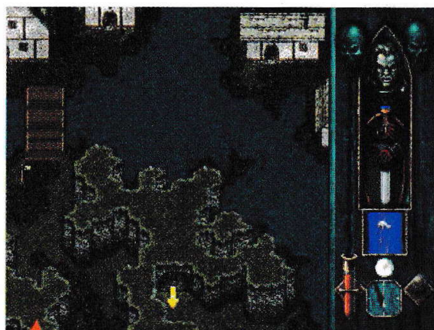


Igra bi bila tehnički gotovo savršena kad ne bi bila malo usporena onda kad je na ekranu nekoliko protivnika i još k tomu pada kiša ili snijeg, ali mislim da je to više zbog ograničenja PSX-a, nego zbog lošeg programiranja. Treba spomenuti još jednu tehničku zamjerku - stanke za vrijeme učitavanja ekrana s opcijama, što će vam u početku jako smetati.

Već sam rekao, u ulozi ste vampira - osvetnika. Stanovnici krajeva kroz koje prolazite nisu baš oduševljeni što šećete njihovim gradovima i livadama te napadaju čim vas ugledaju. Srećom, vi se znate braniti. U početku ćete imati samo mač, ali ćete poslije dobiti razna oružja i čarolije, a tu su i vaše vampirske moći. Možete se pretvoriti u vukodlaka, šišmiša ili u prozirnu maglicu. Svaka forma nosi svoje prednosti i nedostatke i svaka će vam koristiti u određenim situacijama. Naravno, svi znamo da vampiri jedu (bolje rečeno - piju) krv pa će vam zločesti stanovnici, biti doista slastan zalogaj.

Na desnom je dijelu ekrana prikazana vaša energija (epruveta s krvlju), magična moć (plave rune) te čarolije, oružje i oklop koje trenutačno koristite. Magična se energija obnavlja sama, a možete je obnoviti i brže skupljajući svijetleće raznobojne kugle razasute uokolo. Tjelesnu energiju (koja se smanjuje kad vas protivnici oštete, kad





Smanjena mapa okoliša koristit će vam u orijentaciji, čak i ako se nalazite u špilji ili dvorcu.

nagazite na šiljke, vodu, kiselinu i slične prepreke) obnavljate sisanjem krvi vašim protivnicima (najbolje je otići u neki grad noću jer su tada stanovnici u krevetima i jedini će vam problem biti noćna straža).

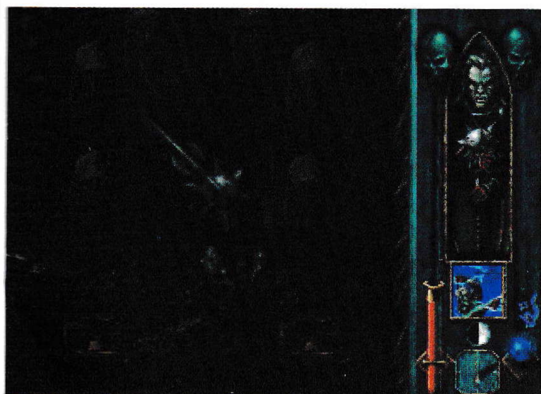
Nemojte ni slučajno pomisliti da se Kain svodi samo na klanje nedužnih seljaka i traganje za vašim ubojicama i zlim silama, igra je prepuna zamki i zagonetaka, probijanja kroz stare dvorce, zaboravljene pećine i mračne kripte. Hrpe različitih čarolija, oružja i oklopa (koje treba naći, nitko vam ih neće pokloniti) poslužit će vam u borbi protiv više od 100 različitih vrsta neprijatelja te za svladavanje prirodnih prepreka i opasnosti kojima igra obiluje.

Za sve vas koji ste dugo čekali ovakvu igru na PSX-u, Blood Omen - Legacy Of Kain nudi sate zabave. Područje obuhvaćeno igrom je ogromno, autori tvrde da je za završavanje potrebno stotinjak sati igranja. Ovo je igra koja će zacijelo postati hit, stoga je obvezno nabavite!

Blood Omen: Legacy of Kain

Proizvođač: Silicon Knights

Min. konfiguracija: PSX	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	**87%**
Grafika:	**88%**
Igrivost:	**93%**
UKUPNO:	**90%**
Igrano na: PSX	





Tronic

Igor Duić

Tražeći neku razbibriga igru, neku igru WIN tipa koja bi radila u DOS okružju, jednostavnu, ne pretešku, lijepe grafike i orginalne ideje, izgubio sam mnogo vremena i konačno shvatio: Tronic je rješenje mojih muka!

U prošlom ste broju mogli čitati o igri Mega ball namjenjenoj amigašima, a u ovom vam predstavljamo Tronic - igru namijenjenu PC fanovima. Najjednostavnije bismo je mogli opisati kao dobru zabavu u kojoj ima mnogo razbijanja zidova. Ako vas je ova rečenica podsjetila na Break Machine, The Wall iliti Arkanoida, niste daleko jer Tronic je jedan vrlo simpatičan i igriv klon čuvene igre The Wall. Mada je igara s razbijanjem zidova, uništavanjem letećih tanjura i močvarnih čudovišta te skupljanja padajućih dodataka iz uništenih blokova bilo mnogo, Tronic je bolji i zanimljiviji od svih. Zanemarimo li sitni nedostatak (orginalnost ideje), igra zaslužuje solidne ocjene, vrlo je dobro realizirana. Za razliku od svih svojih prethodnika, igrivost nije upitna, a tu je i mnogo dodataka, najviše je good-modova. Oni padaju iz uništenih blokova u obliku elipsastog tijela žute, crvene, zelene ili ljubičaste boje i označeni su slovom. U tablici su ispisana njihova značenja. Žutom su bojom označeni good dodaci, crvenom bad, zelenom i ljubičastom specijalni dodaci koji i nisu dodaci nego iznenađenja ili preskakanje nivoa u oba smjera (unatrag ili unaprijed). Da biste uništili aliena ili, ljepše rečeno, smetalo, treba ga dvaput pogoditi. Razorivši ga, prilikom eksplozije padat će obojana jaja. Ne, nisu to pisanice i nije uskrsno vrijeme. Treba skupiti šest različitih "pisanica" pa ćete dobiti tri bonus-života i preskočiti jedan nivo. Kuglica može poprimiti različite oblike i boje, ali bih izdvojio ljubičastu, koju možete kontrolirati tipkom space, i žutu, koja je gotovo trostruko veća od normalne. Neki dodaci





Podjećaju li vas ove slike na staru igru Bricks, niste se prevarili - ovo je očigledno prilično dobra kopija!

su zaista korisni, primjerice: produljenje reketa(T), reket koji puca(A), megareket(M) ili robot reket(r) koji sam završava nivo. Neke blokove treba pogoditi više puta i tek će tada biti potpuno uništeni. Igra ima jednostavnu grafiku koja se odlično vrti u niskoj rezoluciji u 256 boja, a zvukovi su standardni za igre tog tipa i kvalitete. Zahtjevnost igre, na našu sreću, nije vrijedna spomena, radi na svemu što je iznad 286-ice, 40 MHz i 4 Mb rama. Preporučio bih je svima, a ponajprije vlasnicima slabijih računala željnih dobre zabave. Što drugo reći nego probajte, zaigrajte, pogledajte i ako vam se svidi, a vjerujem da hoće, preporučite je i svojim prijateljima.

Tronic

Proizvođač: Webfoot

Min. konfiguracija: PC 386/40, 4Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	**54%**
Grafika:	**45%**
Igrivost:	**78%**
UKUPNO:	**59%**
Igrano na: PC 586/166, [illegible]	



Creep Night

Luka Mihaljević

Creep Night je već druga igra iz Sierrine 3d Ultra Pinball serije. Fliperi su tržišno vrlo nezahvalna vrsta kompjutorskih igara jer se za njih većinom zanimaju samo istinski ljubitelji. Sierra je na najboljem putu da to promijeni.

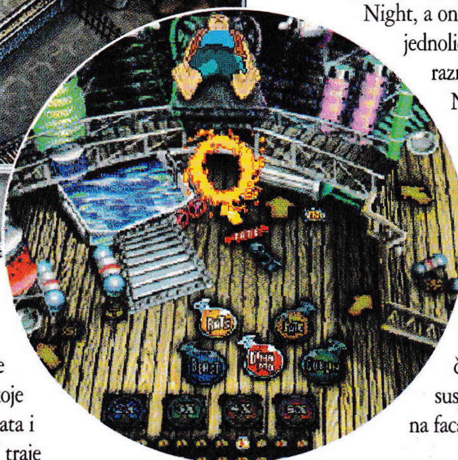


Fliper je, na prvi pogled, vrlo jednostavna igra gdje vam je jedini cilj sakupiti što više bodova pogodivši određena mjesta na "stolu", jedino je problem što loptica voli pobjeći kroz otvor na njegovu dnu. Uvijek mi se to činilo jednostavnim i monotonim, ali zaigravši Creep Night, to više ne mogu ustvrditi. Onaj 3D iz naziva, pomislili ste, samo je još jedan trik za privlačenje kupaca, baš kao u većini igara, ali ovdje je on uistinu s razlogom napisan. Igrajući igru, ovisno o tome koliko ste dobri, nailazit ćete na svakakva smetala i čudovišta - od goblina, kostura i frankenštajna do malog zelenog koji vozi go-cart. Da biste postigli što više bodova, gađajte najteža mjesta jer donose najviše bodova, ali i iznenađenja u obliku manjih misija, dodatnih loptica i raznih drugih "stimulansa". Ako vam normalni stolovi, kojih je tri, ne predstavljaju problem, pokušajte negdje u njima otkriti i tajanstveni četvrti, zasad nepoznat javnosti pa i meni.

Svaki je stol posvećen drugoj "temi". Tri ponuđena su castle, tower i dungeon. Možete ih igrati pojedinačno ili sva tri odjednom! Na svakom od njih morate završiti pet "izazova" koje pokrećete pogodivši vrata i prolaza. Svaki "izazov" traje određene vrijeme (30-ak sekunda) i dotad morate riješiti zadani problem. Kad vam to uspije sa svih pet, dobit ćete 5 srebrnih ključeva koji vas vode na tajni nivo. Uspijete li završiti sve "izazove" na dva stola, sakupit ćete zlatne ključeve koji vam također omogućuju igranje na novom nivou. Kad uspijete završiti "izazove" na sva tri stola, morat ćete pobijediti zle sile koje su iznenada počele opsjedati dvorac. Ako vam i to uspije, uživajte u izvrsnoj završnoj animaciji i čekajte novu igru iz Ultra Pinball serije.

Svaki je stol podijeljen na tri flipera. Središnji je, naravno, glavni i ondje ćete sakupiti najviše bodova. Dva manja, s lijeve i desne strane, nisu toliko bitni, no spojeni su sa središnjim fliperom pa će vam loptica često "pobjeći" u njih baš onda kad vam bude istjecalo vrijeme na jednom od "izazova". Jedino što tada možete učiniti je čekati da se vrati na središnji fliper. U igri ćete zaraditi veliki broj bonus bodova pogodite li u prvih pet sekunda "izazova" u točno određeno mjesto. Stoga, najbolje je vježbati gađanje jer se napucavanje kuglice, srećom, ne isplati.

U igri su najimpresivniji zvuk i animirani likovi. Detaljan zvuk stvara iznimnu atmosferu. Sve što učinite, bit će popraćeno različitim zvučnim efektima pa vam igra nikad ne bi mogla dosaditi jednoličnošću zvuka. U likove na koje ćete nailaziti i protiv kojih ćete se boriti je uloženo mnogo truda. Ako vam nije smiješan goblin s periskopom koji izviruje iz stola, onda će vam se sigurno dopasti zli duh koji juri za vašom kuglicom koju će, uhvativši je, pojesti u tri sočna zalogaja.



Svi ljubitelji flipera moraju odigrati Creep Night, a oni kojima je dosadan i jednoličan neka odigraju ovu igru i razmisle još jednom. Creep Night se može igrati u Win 3.1 ili Win 95, pri čemu će hardverski zahtjevi biti vrlo različiti. U Win 3.1 morate imati slabiju 486-icu, dok za Win 95 trebate Pentium sa 16 MB RAM-a. Za pohvalu je i to što igra podržava igranje do četiri igrača pa možete pozvati susjede i pokazati im tko je glavna faca u kvartu.

Creep Night

Proizvođač: Sierra

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	82%
Grafika:	79%
Igrivost:	78%
UKUPNO:	79%
Igrano na: PC 85/100, 16Mb	

Blood

Tomislav Šindler

Duke Nukem 3d, Shadow Warrior, Prey.... Čini se da su dečki iz 3d Realmsa odlučili oteti krunu Id Softwareu. Novi proizvod iz njihove čudesne radionice nazvan je Blood, a što se u njem krije, saznat ćete vrlo skoro...

Stiže nam još jedno iznenađenje iz FRP-svijeta. Ovaj put niste u ulozi okorjelog marinca, atletski pokretljivog čarobnjaka ili otkačenog Nukema, nego još otkačenijeg bezimenog mrtvaca koji obožava pjevati pjesme Franka Sinatre i služi se vilama, a ne vilicom, za stolom. Smiješno vam je? Možda vam već nakon prvih scena osmijeh zastane u grlu.

Očekivanja? Ah, ta očekivanja!

Očekujte prigušene zvukove pomicanja nadgrobnih ploča, krikove iz daljine, blagi povjetarac i šumove lišća, očekujte lagani rast adrenalina, očekujte...BLOOD. Nisam vas valjda previše uplašio? Za one koji ne vole krv i ružne scene, postoji opcija "childguard protection" kojom uklanjate sve to, pa čak i mračnu atmosferu.

U četiri epizode, kroz 34 ogromna nivoa čija se radnja zbiva u snježnim predjelima, razrušenim gradovima, napuštenim parkovima i prostorima druge (ili treće) dimenzije moći ćete izbaciti frustracije prikupljene tijekom dana.

Za razliku od ostalih igara tog tipa, u ovoj ćete moći zaigrati i dodatne nivoe, tzv. bloodbath, gdje nema zamki ni skitnje, nego samo akcija.

Ako vam igra dosadi ili ste je toliko puta odigrali do kraja da već sve znadete napamet, iskoristite ideju g. Ken Silvermana, koji se potrudio i ubacio editor gdje možete sami kreirati mape. Arsenal oružja je vrlo impresivan, bit će tu svega: običnih vila, flameguna s mogućnošću nadogradnje na dvije ruke, starih gangsterskih strojnica, bacača napalma (vrlo razorno oružje), štapina dinamita, tesla cannona (?!), voodoo lutki, sprejeva, raznih bombi i sličnih naprava koje će uvelike poboljšati igrivost. Kao i u Dukeu, između epizoda moći ćemo gledati prekrasne sekvence koje nas uvlače dublje u priču.





Koliko je sve to strašno?

Ako dosad niste imali problema sa želucem, Blood će se pobrinuti da smanjite prehranu i odete na dijetu. Količina straha ovisit će o osvijetljenosti prostorije u kojoj igrate, a srce će vam lupati nenormalno ubrzano. To su otprilike posljedice s kojima ćete se morati suočiti igrajući ovu "kreativnu" igru. Glazbu ne trebam ni spominjati, NABAVITE JAKE ZVUČNIKE i postavite sat uz tipkovnicu da ne bi bilo - gle, pa već je jutro?!

Pogodite što sad!

Da, pogodili ste, hardverski zahtjevi mogu predstavljati problem, ali mislim da neće biti velike razlike između Blooda i Duke Nukema; znači, jedna će 486dx2/66 biti sasvim dostatna za nisku rezoluciju. Za one malo zahtjevnije korisnike, koji ne pomišljaju na manje od 640*480 (taj sam), Pentiumčić će zaliječiti rane. I ono najvažnije, igra bi trebala izaći krajem svibnja, a ako ste nestrpljivi i želite još štogod saznati o igri, otiđite na www.blood.com.



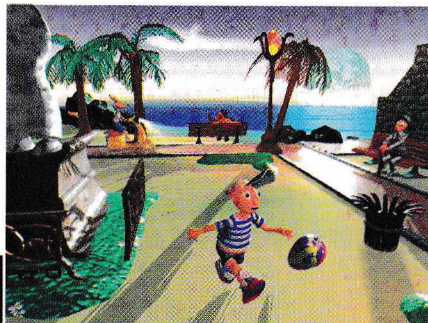
Twinsen's Odyssey: Little Big Adventure 2

Tomislav Šindler

Adeline Software, tvrtka iza koje stoje naslovi kao što su Alone in the Dark ili Time Commando, sprema nam nastavak dobro poznate igre Relentless: Little Big Adventure. Twinsen, junak s perčinom ponovno stiže na naše monitore.

Planet Twinsun je ponovno u nevolji. Ovaj su ga put napali Esmersi, alieni s planeta Zeelich. Zauzevši planet, počeli su otimati djecu i čarobnjake, ali ih je u tome spriječio naš junak Twinsen. On će morati putovati okolo ne bi li otkrio što namjeravaju Esmersi i suprostaviti se njihovom vođi Dark Monku. Tko zna, možda i ovaj put uspije.

Kao što vidite po slikama, LBA 2 se neće puno razlikovati od Jedinice ni okružjem, a ni grafikom. Pogled na igru kad je Twinsen u zatvorenom prostoru i sada je izometrijski, a kad se nađe na otvorenom, to će izgledati nešto drugačije, što vidite i na slikama. Teren u igri je toliko kompleksan da će ga katkad činiti i više od 10.000 poligona. Kretanje će biti riješeno kao i u starom LBA-u. Pogled na određeno područje bit će statičan (nema skrolanja kao u Time Commandu) sve dok Twinsen ne prijeđe na novi ekran i vi dobijete pogled na novi dio prostora. Ovaj će put igrač moći istraživati i kuteve, što u prvom dijelu nije mogao, pomicanjem kamere (baš kao u svim pravim 3D igrama). Naš će Twinsen moći hodati, šuljati se, sakrivati se, trčati, skakati, podizati predmete, boriti se ili, pak, razgovarati. I u LBA 2 ćete moći odabrati ponašanje svog junaka. Hoće li bit tihi ili agresivni, samo će ovisiti o nametnutoj situaciji. Bit će i nekih novih oružja kao što je, primjerice, pištolj na strelice.





Oni koji su igrali prvi Little Big Adventure vjerojatno se sjećaju loše riješene opcije za snimanje i učitavanje pozicije - nikad niste bili sigurni jeste li to dobro učinili. Programeri su se sada malo potrudili i taj problem elegantno riješili.

Twinsen's Odyssey je, ustvari, samo jedna nova avantura starog, poznatog nam junaka koji se našao u novoj priči, ali, uz zanimljive likove, smiješne situacije, oštru SVGA grafiku i dobar omjer akcije i avanture, mogla bi to biti jedna od rado igranih igara ovog ljeta. Naravno, veliku će zaslugu u tome imati i stara slava, ali tako vam je to s nastavcima.

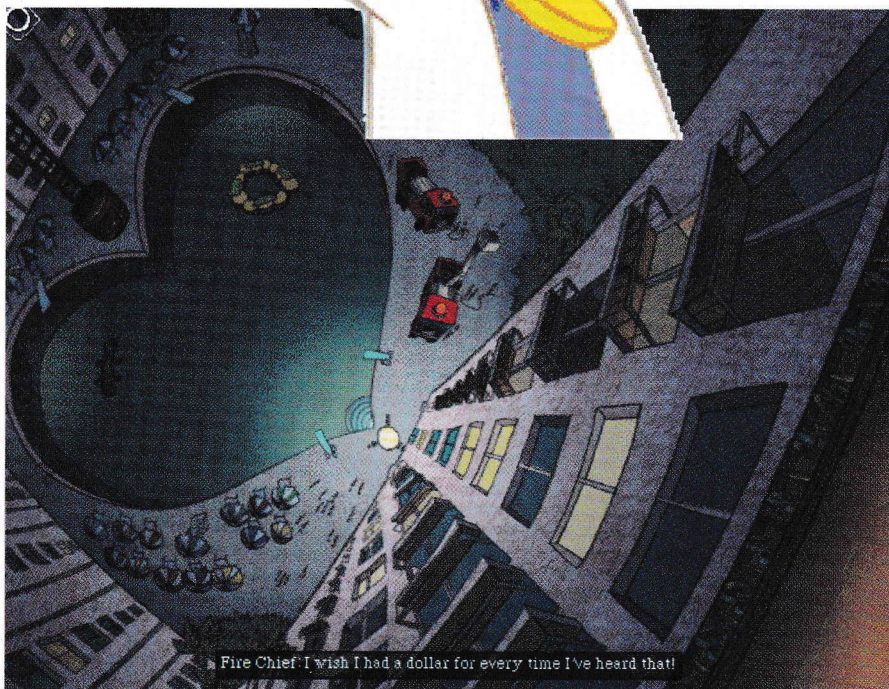


Sjećate li se Twinsena? Naš neustrašivi junak nezaustavljivo juri u nove avanture.

Leisure Suit Larry 7 Love for Sail

Usama Kalit

Očekivali smo da će Sierra izbaciti na tržište i sedmi nastavak ove lude avanture, koji ne bi bio znatno drukčiji od prijašnjih nastavaka, no razlike ipak postoje.



Životni je san naš Larry konačno ispunio u šestom dijelu, no uplitanjem drugih osoba (u ovom slučaju njegove žene) njegov se san ruši i život postaje noćna mora. Onako kako biva u stvarnom životu - ako imaš love onda si faca , a ako nemaš onda si šonja, dogodilo se i našem jadnom Larryju. Ženu koju se toliko trudio osvojiti u šestom nastavku počela je nemilo trošiti njegov "teško" zarađen novac i na kraju, kad je nestao i zadnji cent, oprostila se kratko rekavši, Adio pušaču. Moram odmah napomenuti da igre nije za mlađe osobe jer sadrži "lagane" erotske scene o kojima će biti komentara kasnije (a kakva igra, takav i tekst). No krenimo dalje. Sedmi nastavak ove igre se odvija na brodu, točnije, prekooceanskom brodu na kojem Larry još uvijek neumorno traži ženu svoga života. U igri treba pobijediti u pet natjecanja , a da biste u tome uspjeli morate "pomagati" mnogim djevojkama na brodu. Uspijete li u tome, ponovno ćete biti "faca" s puno love .

ALTERNATIVNO

Toonstruck

crtić s puno smijeha i cenzuriranih scena!!!! ha, ha, ha, ha!!!

Quake

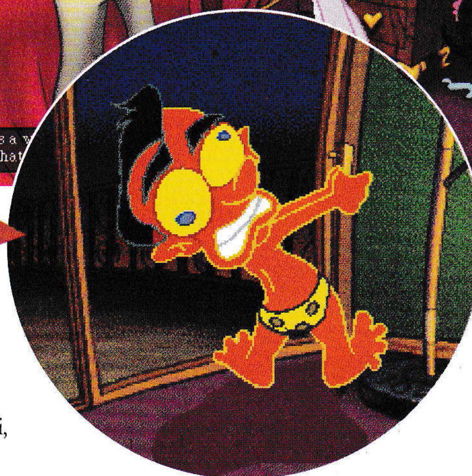
ako vam dosadi smijeh, barem će vam narasti adrenalin...

Kao što vidite iz uvoda, igre se ne razlikuje od prijašnjih, cilj je isti: "obrađivati" komade, samo što su sada zadaće nešto teže (tako to uvijek biva). Više nećete samo uzeti predmet i staviti ga bilo gdje, nego ćete ga i rabiti na nekom drugom predmetu za koji se uopće niste nadali. Programeri su bili jasni: ovdje se morate sjediniti s Larryem, misliti onako kako on misli (pa makar vam se to činilo i besmisleno). Igra je strašno komplicirana, trebalo mi je dosta vremena da otkrijem neke "cake" ali moj se trud isplatio. Način igranja je djelomično pojednostavljen: kao i u prerijašnjim dijelovima, igra se pomoću miša. Lijeva tipka nam služi za vršenje neke radnje na nekom objektu, a desna za prikaz inventara, snimanje pozicije. Dakako, igra je igriva i na tipkovnici, ali nakon nekoliko minuta shvatit ćete zašto je miš bolji. Dovedemo li kursor (o kojem će biti kasnije više riječi) na gornji lijevi dio ekrana, prikazat će se nekoliko prozora (file, game, help). Već sam pogled na njih, otkriva čemu svaki od njih služi.

Kako igrati ili kako sam slučajno nešto otkrio

Stvar je vrlo jasna, treba riješiti zagonetku na datom ekranu i to tako da dobro proučimo ekran





Jedna od prvih zagonetki je kako izići van iz zapaljene sobe. Nije pametno, ali probajte glavom o staklo.

itd. ali to je već poznata priča no s jednim dodatkom - kad vršite neku radnju na nekom objektu, dobit ćete razne naredbe (otvori, uzmi, prouči, pogledaj, baci ....), ali na dnu je ono najvažnije - "Others" ili ostalo, sa čime se prvi put susrećemo. Dobit ćete prozor u kojem se "riječima" obračunavate s predmetom. Dođete li do stolice i stisnete Other, pojavit će se prozorčić s pitanjem "Što da učinim sa stolicom?" Odgovori moraju biti vrlo kratki (od jedne ili dvije riječi) i sami ih birate, naravno, ako nisu već ponuđeni kao rješenje u prozoru. Evo primjera kako riješiti prva dva nivoa: nakon što izbije požar na krevetu na kojem je Larry zavezan lisicama (!), moramo pokupiti kliješta s lijevog ormarića i opremu za kosu s desnog. Aktivirajte inventar, dođite do opreme za kosu i otvorite je, pronaći ćete iglu. Uzmite kliješta i uporabite ih na igli, zatim svinutu iglu uporabite na lisicama. Kada oslobodite Larryja lisica, prelazite na drugi nivo. E, tu sam ja zapeo i slučajno sam otkrio nešto, onaj "Other". Vjerujte, satima sam bacao stolicu u prozor ne bih li ga razbio i izašao van, pokušavao sam baciti uteg, razbit akvarij... a sve to samo da izađem na balkon i umaknem vatrenoj stihiji. Uspio sam doći do balkonskih vratiju (nakon što sam pokušao "Open", ali bezuspješno, stisnuo sam "Other" i pročitao poruku), razmišljao sam dosta dugo i onda bezveze utipkao "break" ili "razbij" i, vidi vraga, Larry se zaletio svom snagom u vrata, razvalio ih i ja sam bio spašen. Što je dalje bilo otkrijte sami, ali mogu vam samo reći da je dosta smiješno. Ukratko, zaključak je: treba svašta pokušavati, čak i nemoguće.



Ljepuškasti Larry je opet razbuktao ljubavnu vatru, no ovaj put malo prejako.

Malo o grafici, malo o glazbi

Grafika je već viđena (640x480 u 256 boja), likovi su dosta veliki i realno nacrtani, onako kako izgledaju na crtiću. Programerima je vjerojatno kao predložak za crtani lik Larryjeve žene poslužilo nekoliko stvarnih osoba (kosa kao u Naomi, grudi Samante Fox, tjelo Pamelle Anderson, pamet plavuše... odmah se ispričavam ženskom rodu), uglavnom, grafika je O.K.

Što se tiče glazbe, trebali su se malo više potruditi, ali iskreno se nadam da će, ako bude izlazio osmi dio, koristiti malo i digitalizaciju slike i zvuka ako ni zbog čega drugog, a ono zbog scena koje će privući starije osobe (pretpostavljam da znate o čemu se radi).

Malo o kursoru

Nemam komentara - otkrijte sami jer stvarno mi je neugodno opisivati ga zbog mladih čitatelja.

LSL7 Love for Sail

Proizvođač: Sierra

Min. konfiguracija: PC P5/66, 16Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	75%
Grafika:	85%
Igrivost:	80%

UKUPNO: **81%**
Igrano na: PC P5/133, 16Mb

INFO PLUS

Midway/Time Warner neće izdati nastavak Primal Ragea jer drže da Primal Rage 2 neće dobro proći na tržištu.

Eidos Interactive radi na dvije-tri nove igre što koriste engine iz Tomb Raidera. Prvi je, navodno, RPG poput Diabla, dok se za drugi zna samo da je neka Ninja avantura (?!).

Playstation 2, koji (navodno) izlazi negdje tijekom 1998., razvijaju ljudi koji su "pobjegli" iz Argonauta negdje u Silikonskoj dolini. Naravno, i u dvojku je svoje prste upleo slavni Ken Kutaragi (otac Playstationa).

Glasine kruže o nekakvom velikom poslu između 3DO-a i InterPlaya. Obadvije su se kompanije usmjerile ka Internetu...Ako niste znali, 3DO (čija je istoimena konzola propala) nedavno je dobio financijsku injekciju vrijednu 100 milijuna dolara prodavši svoju M2 tehnologiju Matshushita/Panasonic kompaniji.

Acclaim, ponukan izvrsnom prodajom Turok: The Dinosaur Hunter igre za N64 (1.5 mil. primjeraka u Europi), izjavio je da se igra portira za PC. Ipak, na to ćemo pričekati do travnja iduće godine jer Nintendo za sve igre napravljene za nj traži ekskluzivitet od godinu dana.

Jedna Microsoftova stara poslovica kaže: ako je dobro, KOPIRAJ ideju. N64 je dobio Rumble Pack; Memory card koji se ušteka u joypad i tijekom igre, npr. kad vaš brod udari laser, vaš će se joypad zatresti u vašim nježnim ručicama. I, tako SONY I SEGA, poslušavši plagijatora nad plagijatorima (Microsoft), uskoro će na tržište izbaciti i inačice joypada za svoje konzole PSX (PlayStation Xperimental) i Saturn.

Da ne bismo ni mi bili u zaostatku za svijetom, doznali smo imena boraca u najnovijim šorama (i najboljim) što bi se uskoro trebale pojaviti u kućnim inačicama. Street Fighter 3: Ryu, Necro, Ken, Sean, Ibuki, Oro, Alex, Yun, Yang, Elena, Dudley. Tekken 3: Jin, Paul, Forest, Lei, King, Nina, Yoshimitsu, Hworrang, Lin, Rally, Julia, Brian.

Svi ljubitelji Diabla mogu očekivati pravu poplavu ovakvih igara najesen. Prva u nizu je Myth, igra koja prema onom što smo vidjeli izgleda fenomenalno, keep in touch...

Jedna od igara koju bi zacijelo htjeli vidjeti u našim arcade igraonicama (ima li ih uopće?) je Super Car: SCUDE Racer. Segin je to nastavak Daytona USA igre, razvijen u AM2 labatoriju (Virtua Fighter serija, Virtua COP...). SCUD Racer vrti se na Model Board 3 arcadeu (isti onaj na kojem se vrti danas grafički najimpresivnija igra Virtua Fighter 3).

Najbrži bi procesor uskoro mogao postati PowerPC. Tvrtka Exponential Technologies predstavit će ga pod kodnim imenom X704 na 533MHz. Baš da i to vidimo!

Za one koji se nisu još nauživali soundtracka iz filma Mortal Kombat, dolazi iznenađenje. Kompanija TVT Records planira izdati CD pod imenom "More Mortal Kombat", popunjen sa 8 dodatnih high-energy trackova. Na CD-u očekujte izvođače "God Lives Underwater" i svima dragu i poznatu "Sepultura".

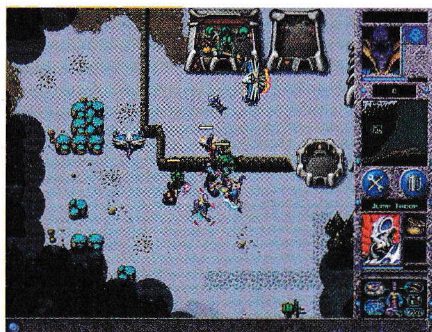
Ako još niste kupili Playstation jer vam je bio preskup, onda višc nemate izliku. Pad je cijena srušio i cijenu Playstationa na 120 dolara u Americi i 300 DEM u Europi, a ako ste sretnik, možda naiđete i na rasprodaju, primjerice 240 DEM je u Metrou.

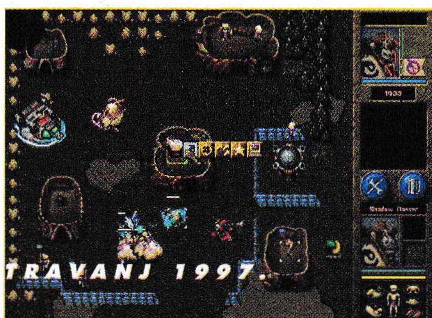
Warwind

Damir Rukavina

U prošlih godinu dana nije bilo ni jedne normalne real-time strategije (Red Alert uključen), a izašlo je toliko igara što samo dokazuje da se sustavno zaglupljivanje potrošača nastavlja bez većih poteškoća (tj. bez istinsko kvalitetnih proizvoda).

Mogli bismo bez problema kupiti pedesetak primjeraka i završiti ih desetak puta slušajući najveće hitove Dragice Brkić, toliko su teški. No, bez obzira što ćete u ovom broju već čitati jednu recenziju Command and Conquer klona u kojem vodite velesilu čija je zastava prekriženi "smiley", a glavno oružje slonovi natovareni bestrzajnim topovima, odlučno sam u ruke primio materijal koji je, pogodili ste, C&C klon. No, u redu....neki su ljudi ipak neznatno skrenuli sa šablone i prestali raditi identične blizance Westwoodovog "hita" i na kraju napravili nešto što bi se možda i moglo nazvati različitim od Conquera. Samo je mali broj proivođača ipak zadovoljio kriterij originalnosti, primjerice Mindscape, čiji sam Warhammer imao čast i recenzirati.





Warwind je njihova najnovija kreacija koja, zamislite, radi samo u Billyjevom bugu s pointerom: Windowsima 95. No, ne brinite, svi bonusi koje igra pod Win95 može donijeti su ovdje: dugo učitavanje, zahtjev za monstruozno jakom (skupom) konfiguracijom, sukobi u hardveru te, naravno, rušenje sustava nakon duže igre. Osim toga, Warwind donosi i jednu vrlo lijepu stvar: umjerenu originalnost. Zašto umjerenu? Zbog nekoliko rasa koje imate na izbor, različitih misija i velike slobode postupaka. Naime, ovaj put ćete vi voditi svoju vojsku, a sve magije, tehnološka dostignuća i biološki dodaci praktički su vam dostupni već na početku. Pa, što ovdje ne valja? pitate se. Za početak, grafika je za sadašnje standarde očajna, a animacija većih spriteova podsjeća na poljske crtane filmove. Građevine u kojima "uzgajate" jedinice su manje-više identične, a interface se bez imalo dvoumljenja može okarakterizirati kao užasavajući. Klikom na neki lik, dobit ćete jedva uočljiv izbornik pa će vam trebati veća dioptrija ili veći monitor.

Osim toga, animacije su toliko amaterske da dovode u pitanje igračev razum. Naime, motion capturea nema, a složeniji pokreti likova u animacijama su poput onih u ratničkom plesu, izgledaju kao da ste komade govedine objesili na kuku, a potom ih pomicali gore-dolje. No, nije sve tako crno: interface se nakon nekog vremena bez problema zamijeni kraticama na tipkovnici (shortcuts), a grafiku će zasjeniti visoka igrivost, što je ujedno i jedini razlog zbog kojeg će ova igra dobiti ocjenu iznad 50%. Ipak, bez obzira na nedostatke, Warwind je ipak inovativan po zadacima što ih dobijate, bit će tu svega - od čistog sukoba do sakupljanja svetih relikvija, krađe tehnologije, pa čak i lova na životinje (!). Ako ste pomislili da je Warwind bolji od ičega dosad, prevarili ste se. Iako sam po sebi vrlo zanimljiv i igriv, ovaj Mindscapeov proizvod svojom lošom izvedbom, nažalost, sam sebi kopa tlo pod nogama.



Ovo je još jedan rezultat mirovnih pregovora između Tha-voona i Obliuaxa.

Warwind

Proizvođač: Papyrus

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	66%
Grafika:	63%
Igrivost:	91%
UKUPNO:	72%
Igrano na: PC P5/100, 16Mb	

Pustinja... Tamna prilika jaše u sumrak, o pasu mu vjerni peacemaker, u srcu želja za osvetom. Želio je mir, želio je kućicu i obitelj, ali nisu mu to mogli dati. Vrata su se pakla otvorila i ništa ga više ne može zaustaviti!

Outlaws

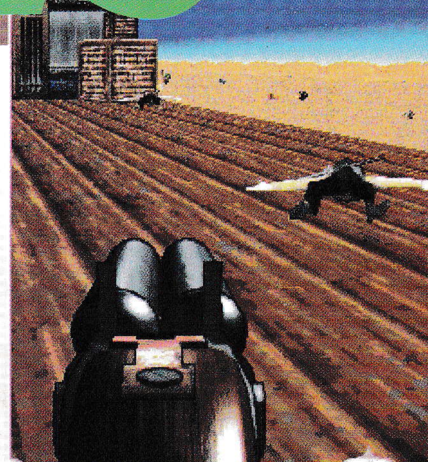
Dario Rakovac

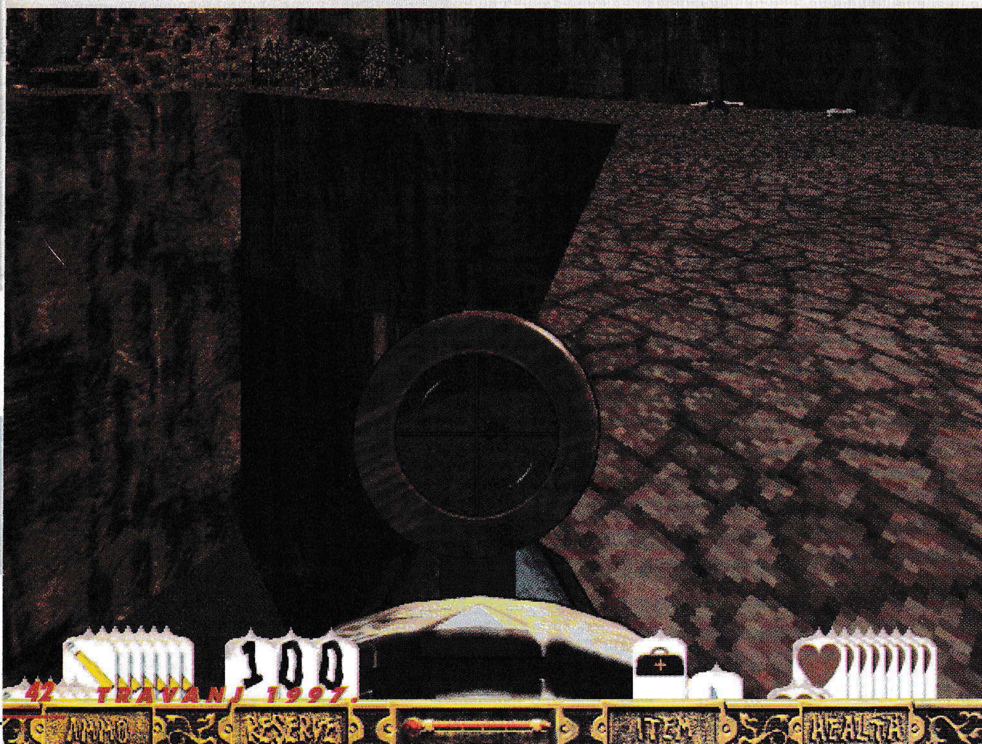
Sjetim li se trenutka kad sam prvi put čuo za ovu igru, sjetim se i onog što sam tada pomislio - konačno! Iskreno, uvijek sam se pitao zašto je više od tričetvrtine 3D pucačkih igara moralo biti isključivo vezano s najezdama izvanzemaljaca i lutanjima beskonačnim hodnicima i katakombama kad je tema kojoj ovaj tip igara najbolje pristaje Divlji zapad. Vrijeme i mjesto kao stvoreno za prvoklasnu pucačinu u prvom licu gdje, kao i u standardnoj predodžbi, vlada bezakonje, a peacemaker je i sudac i porota i izvršitelj. Uostalom, svi se sjećamo igara poput Mad Dog McCreea i inih pucačina što su koristile ovaj seting i svojedobno bile pravi hitovi. Ipak, njihovom linearnošću i manjkom kakve-takve priče, smanjena im je igrivost te nisu uspjele ostaviti dublji trag i svrstati se među prave legende, što će Outlaws definitivno biti! Ljudi iz LucasArtsa znali su što rade i, po tko zna koji put, ponudili su tržištu prastaru stvar, ali tako zapakiranu da vam se čini da ste dobili nešto novo, najbolje. Kao i s Dark Forcesom, u potpunosti su uspjeli.

Novi je šerif u gradu

U Outlawsima, preuzet ćete ulogu bivšeg šerifa Jamesa Andersona, koji je nekoć bio strah i trpet s ove strane Mississipija, a pod stare se dane odlučio smiriti na svojoj maloj farmi s dragom mu kćerkicom. No, kako to već biva, pohlepni je željeznički magnat odlučio baš njegovim posjedom pružiti prugu, a kako tvrdokornog Andersona kupiti nije mogao, morao je rješiti to na drugi način, oteti mu kćerkicu. Goru grešku nije mogao učiniti jer sada mu je za petama ne samo bivši šerif Anderson, nego će ga mučiti i 12 otpadnika.

Priča je to koja ne odudara od većine spaghetti westerna u kojima je Clint Eastwood vođen sličnim motivima masakrirao stotine prljavih Meksikanaca i odjahao u sumrak bez ogrebotine. Koliko je to u igri ostvarivo, u Outlawsima ćete itekako iskušati. Atmosfera u ovoj igri je tako dobra da čitavo vrijeme igranja imate osjećaj da se uistinu nalazite u nekakvom križancu Sergio Leoneova "Dobrog, lošeg i zlog" i stripova o Taličnom Tomu. Grafika je LucasArtsovski standardno fenomenalna. Rukom crtane slike, u odnosu na hladne digitalizirane, opet su se pokazale boljim rješenjem, a dodamo li tomu i originalnu glazbu pisanu za ovu igru, duh Divljeg zapada u najboljem će svjetlu oživjeti na vašem monitoru. Outlaws igra ima elemenata avanture i, većim dijelom, čiste 3D pucačine. Cilj vam je, kao što sam spomenuo, spasiti otetu kćer, a da biste u tome uspjeli, morat ćete pronaći i pobijediti dvanaest najopakijih odmetnika koje je glavni negativac zadužio da mu donesu vašu glavu. Put će vas voditi kroz prazne gradove, vlakove, kanjone i rud-





DRUGO MIŠLJENJE

Netko bi od Lucas Artsa očekivao barem malo više, ali to očigledno nije slučaj sa Dariom. Realno gledano ova igra nije ništa drugo do još jednog Duke klona. Osim šarmantne grafike, vrlo je malo razloga zašto biste proveli neko duže vrijeme igrajući ovu igru, naročito ako ste se domogli MDK-a. U svakom slučaju, ako se baš i odlučite za ovu igru, obvezno prije toga isprobajte demo verziju, možda promijenite mišljenje...

Silvano Bucić

STARI BROJEVI

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva Hackera, možete ih naručiti po cijeni od 11KN! Križićem označite željeni broj i naznačite koliko primjeraka želite.

05. ☐ 06. ☐ 07. ☐ 08. ☐ 09. ☐ 10. ☐ 11. ☐ 12. ☐

13. ☐ 14. ☐ 15. ☐ 16. ☐ 19. ☐ 20. ☐ 21. ☐ 22. ☐

Broj pretplata:

....

Ukupna vrijednost:

....

Ime i prezime:

....

Ulica i broj:

....

Pošta i grad:

☐☐☐☐☐ ....

Telefon:

....

Plaćam:

☐ Pouzećem pri primitku (poštanski troškovi 9KN)

☐ Uplatom na žiro račun 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
(svrha doznake: pretplata na hacker od______do______broja, primalac: Janus Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb)

PRETPLATNIČKI KUPON

Želim se pretplatiti na časopis Hacker:

☐ 06. mjeseci / platiš 4 dobiješ 6 / 88KN

☐ 12. mjeseci / platiš 8 dobiješ 12 / 176KN

☐ 16. mjeseci / platiš 12 dobiješ 16 + Hacker kapa ili majica / 220KN

(ovdje upišite tekst oglasa)

Ime i prezime:

....

Ulica i broj:

....

Pošta i grad:

☐☐☐☐☐ ....

Telefon:

....

ENCIKLOPEDIJA IGARA

☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara" po cijeni od 80kn.

☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara 2" po cijeni od 90kn.

☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara" i "Enciklopedija igara 2" po cijeni od 138kn.

Ime i prezime:

....

Ulica i broj:

....

Pošta i grad:

☐☐☐☐☐ ....

Telefon:

....

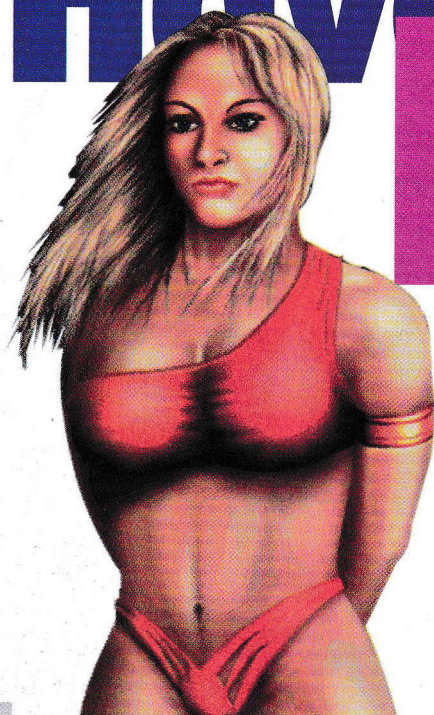
Vlastoručni potpis:

....

Uz Enciklopediju Igara i Encikopediju Igara 2 dobivate i dvije poklon diskete sa Shareware igrama.



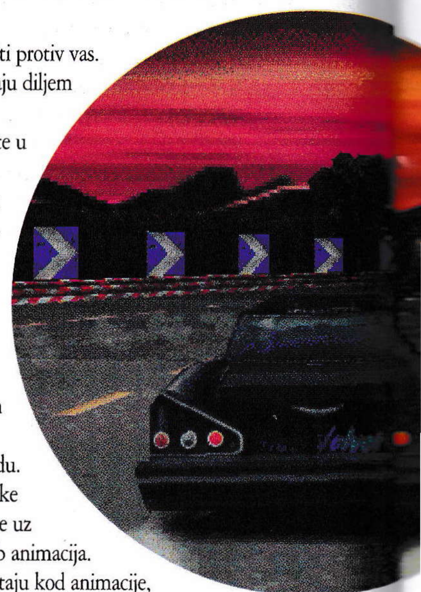
Have a N.I.C.E. Day



Vedran Januš

Danas je sve više istočnoeuropskih softverskih kuća na tržištu. Da su i njihove igre na razini zapadnih standarda, dokazuje nam i njemačka grupa Magic Bytes svojim najnovijim proizvodom: utrkom najboljih američkih oldtimer automobila.

Auto s kojim počinjete je Chevrolet Impala (poslije će tu biti i Ford Mustang i Hellcat). Igrač odabire dizajn automobila između tridesetak ponuđenih i kreće u Meksiko, gdje se održava prva utrka. Na samom su početku svi protivnici podjednako slabi, ali se poslije nadograđuju. Da biste održali korak s njima, treba potrošiti zaradu od utrke na nove dijelove (bolji motor, amortizere, konstrukciju, gume itd...), na neke dodatne igračke poput... hmm... miniguna, dumbfire i heat-seeking raketa i različite 'pakete' što ih izbacujete na stazu tijekom utrke (ulje, čavli, mine). Znači, na putu do pobjede je sve dopušteno pa se ni vaši protivnici neće ustručavati ista sredstva rabiti protiv vas. Utrke se održavaju diljem svijeta - nakon Meksika, putujete u Brazil, pa na Arktik, u Egipat itd... Osim regularnih natjecanja, moći ćete se utrkivati i sa strane, u one-on-one sukobima protiv drugih natjecatelja. Dakako, za okladu. Nakon svake utrke lagano se opustite uz jednu od 120 Mb animacija.







Street Rod je legendarna igra, pa je zasluženo doživio, makar neslužbeno, novo izdanje gdje su mogućnosti P5 procesora iskorištene do krajnjih granica.



Problemi nastaju kod animacije, kojoj se može naći više prigovora. Kao prvo, algoritam renderiranja je očito prespor jer se frame rate smanjuje čim su na ekranu dva automobila ili više njih, a ne sviđa mi se ni to što je i početni frame rate niži od očekivanog. Tim 'trikom' dobija se dojam brzine animacije, ali sve skupa djeluje polovično. Staze, unatoč tomu što odlično izgledaju, nisu baš maštovito napravljene, u svim dijelovima svijeta nilazit ćete na iste skakaonice, brijegove i loopove, što brzo dosadi.

I još nešto, jedini ponuđeni jezik je njemački, a upitno je isplati li se







ZANIMLJIVOSTI

Najjači je adut ove igre njen grafički izgled. Svaka staza ima mnoštvo novih detalja; od pozadine, različitih tipova zgrada pa do reklama uz cestu. Automobili su odlično renderirani, a različite dekoracije izdižu ovu igru iznad standardnih simulacija vožnji, gdje su svi protivnici jednobojni. Treba naglasiti da igra podržava tri različita moda rezolucije 640*480 (256 boja, 16-bitni mod i 24 bitni True Color).

učiti ga samo zbog ove igre.

Igra za platformu traži najmanje Pentium na 75 MHz s instaliranim Win95 i DirectX drajverima, što znači da u očima proizvođača operativni sustav opravdava zahtjev za jakom platformom. Gorenavedeni P75 je minimalna konfiguracija, mi smo igru isprobali na P133 i trebalo je smanjiti detalje da bi se postigla glatkoća animacije. Ukratko, moglo je i bolje. Svima koje zanima vožnja ali i pucačina preporučujem neka sačekaju Carmaggedon, čiji sam demo igrao i koji je puno, puno zanimljiviji. Razbijanje automobila je spektakularno izvedeno, a igrače Quakea će veseliti činjenica da se dodatno vrijeme dobiva gaženjem pješaka...

Have a N.I.C.E. Day

Proizvođač: Magic Bytes

Min. konfiguracija: PC P5/75, 16Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	60%
Grafika:	90%
Igrivost:	60%

UKUPNO: 60%

Igrano na: PC P5/133, 16Mb

Patrik Pencinger

Command & Conquer GOLD

Jedna od najboljih i najprodavanijih igara svih vremena dobija svoju ZLATNU verziju - C&C GOLD. Zaslužuje li doista mjesto u vašoj zbirci ili je samo još jedan trik grabežljivih proizvođača igara kojima je zatrebalo još malo novca pa ga htjedoše steći na račun stare slave C&C-a?

U igri nema većih iznenađenja vezanih uz jedinice, zaplet i likove, što nas je pomalo razočaralo. No, nije sve tako crno: igra je tehnički gotovo savršena. Najveći je skok zabilježila promjenom operativnog sustava, iz DOS-a skočila je na 95-icu, što nikoga nije posebno iznenadilo. Prozori su, iako malo povisivši harderske zahtjeve, donijeli i nekih zgodnih stvarčica: visoku rezoluciju (640x400 ili 640x480, omogućava četverostruko veće vidno polje nego originalna igra), jednostavno igranje preko Interneta (o tome malo poslije...), kompatibilnost sa starom inačicom (vi imate GOLD, a prijatelj staru inačicu, nema problema!). Posebno su nam se svidjele nove ikonice jedinica, kristalno čiste. Možda će se činiti zlobno, ali nikako nismo mogli ne primjetiti da su neke ikone ukradene izravno iz Red Alerta pa čak je i jedan cijeli engine preuzet iz iste igre. Doduše, to govori o lijenosti programera, ali je i jamstvo kvalitete. Kao poseban znak dobre volje, programeri su uključili i tri desktop teme za vašeg ljubimca (GDI, NOD i EVA). Recimo koju o igranju preko Interneta: sve što trebate učiniti je registrirati vaš Westwood Chat, čiju najnoviju verziju dobijate s igrom, a noviju verziju ili PATCH možete pokupiti s Westeoodovog URL-a. (www.westwood.com). Nakon što ga registrirate, dogovorite se s nekim od ljubitelja C&C-a iz bilo kojeg dijela svijeta i ubijanje može početi. Preporučujemo brzu vezu. Mi smo isprobali preko HPT-a vezu od 33.600 bps s protivnikom iz Californije i upućujemo programerima sve pohvale... Kad smo već u sferi Westwooda, evo još nekih novosti: Red Alert dobija svoj Missions Disk, COUNTERSTRIKE! Kako je i za očekivati, potrebno je posjedovati punu verziju Red Alerta da biste mogli igrati nove misije i iskoristiti sve ostale blagodati ove verzije. Privući bi vas trebalo 16 novih misija, preko 100 multiplayer mapa (što i nije neki broj, na Internetu ih je na tisuće). Još je jedna zanimljivost glede dodatnih mapa: maksimalan broj mapa koje možete imati u root direktoriju igre je 256. Ne znamo zašto je to tako, ali se nadamo da će uskoro biti ispravljeno. Tu je još jedan nedostatak, mape jako produžuju učitavanje igre!

Ali, vratimo se novim stvarčicama u "Protuudaru"! Tu su i neke nove jedinice, konačno! Iskušajte svoju sreću s Tesla tenkovima, super vojnicima, čudesnim psima i super zrakoplovima, a tu su i W95 desktop teme, Wchat i nova glazba.

Konačna presuda

Teško je nepristrano suditi o nečemu što vam je priuštilo sate zabave. Ipak, ovaj korak Westwooda ocijenili bismo kao čisti pokušaj pljačkanja (zagriženih) igrača. Kad bi bili pošteni, tu novu verziju (skoro bismo je mogli nazvati PATCHem) prodavali bi za 10-ak dolara registriranim korisnicima stare (šalim se, ali ne bi bilo loše). To je, najjednostavnije rečeno, C&C u novoj odjeći, a odjeća je stvarno lijepa... Dakle: ako nemate C&C (sram vas bilo), otrčite do najbližeg dućana i kupite C&C Gold Edition, a ako ga imate, radije kupite neku novu igru.





Ark of Time

Kalit Usama

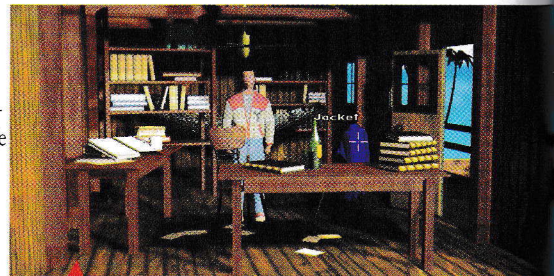
Zovete se Kendal Richard, po zanimanju ste novinar (vaša je omiljena sportska rubrika nogomet) i šef vas šalje na Karipske otoke u potragu za profesorom Colwellom koji je otkrio arheološko nalazište. Njegovim je nestankom jednostavna zadaća odjednom postala vrlo složenom i teškom.



Igru započinjete na Karipskim otocima dosađujući se i prešetavajući s jednog kraja otoka na drugi tragajući za odgovorima. Domaće će vam stanovništvo biti od male pomoći, doista su vrlo negostoljubivi. Ipak će se neki smilovati i unijeti tračak svjetlosti u rješavanje zagonetke, ali će tražiti nešto za uzvrat. Najbolji je primjer slikarica, odmah će vas zaposliti - naredit će da joj isperete čašu u kojoj moči kistove i napunite je čistom vodom. Pomislit ćete da je to banalno, ali nije, nikad se ne zna što možete time dobiti. Za igranje vam treba miš i dobra volja tj. živci. Lijeva je tipka miša za proučavanje, desna za ragovor. Neću opisivati ostale radnje koje vršite tipkama jer je nepotrebno, ljubiteljima ovakvih avantura će odmah sve biti jasno. Grafika je na zavidnoj razini, programeri su se doista potrudili i barem nam malo olakšali muke s kojima se inače susrećemo pri igranju. Od velike je pomoći natpis iznad pojedinih osoba, objekata i stvari, tako nećemo nasumce klikati uokolo ne bi li štogod "pogodili". Glavni je lik lijepo animiran, samo je nekako čudno odjenut. Zvuk je sasvim O.K. Ovu ćete avanturu moći igrati i na 486-ici s dobrom grafičkom karticom.

Nekoliko trikova

Ne radujte se unaprijed, nećete ovdje moći svašta činiti. Ovo nije igra tipa "Quake" ili "Nuke Duke 3", gdje otipkavši šifru ili izmjenivši saržaj datoteke imate neograničeno streljiva, ovdje je sve potpuno drugačije. Sjedit ćete satima bespomoćno za računalom razbijajući glavu i čudnim spletom okolnosti možda vam se posreći pa nešto i riješite. Evo jednog primjera, onog sa slikaricom i čašom - uzevši joj čašu, uputite se ka muzeju. Ne idite odmah unutra jer vam je fontana ispred nosa i ne budete li dobro gledali, pogriješit ćete. Uvidjet ćete da je fontana neispravna - ručka za puštanje vode ne radi, nedostaje jedan dio (okrugli predmet s kvadratastim otvorom u sredini). Taj ćete predmet, u ovom slučaju meksički novčić, naći u kolibi profesora Coldwella na plaži. Pokupivši sve i svašta, vratite se do fontane i umetnite dio koji nedostaje, isperite čašu i napunite je vodom, vratite se slikarici i imat ćete problem manje. Naravno, moj vam je savjet da što više komunicirate s likovima (ako je moguće), uvijek ćete čuti nešto zanimljivoga i korisnoga. Bilo kako bilo, Ark Of Time je prava poslastica za ljubitelje avantura i detektivski raspoloženi igrače trebali bi je nabaviti barem na kratko.



Posljednjih mjeseci avanture baš i nisu bile na cijeni, konačno se netko sjetio da i mi avanturisti još uvijek postojimo.

Ark of Time	
Proizvođač: Papyrus	
Min. konfiguracija: PC 486/100, 8Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	90%
Grafika:	80%
Igrivost:	85%
UKUPNO:	86%
Igrano na: PC P5/133, 16Mb	

Predstavljamo vam najnoviju znanstveno-fantastičnu Sierrinu avanturu koja govori o prvom susretu ljudske vrste i izvanzemaljaca. Zanimljivo je da je ova igra napravljena po djelu Leonarda Nimoya, legendarnog Mr.Spocka iz orginalnog STAR TREK serijala, uz veliku pomoć nedavno, nažalost, preminulog SF pisca Isaaca Asimova.

Primortals

Patrik Pencinger

Ovo Sierrino CD izdanje nije onakvo na kakva smo dosad navikli od ostalih proizvođača. Riječ je o grafički i zvučno iznimno bogatom interaktivnom stripu. Čekajte, nemojte odmah bježati pročitavši zadnju rečenicu, nije sve tako loše kako se čini! Sigurno je glavni adut ove igre njena cijena (u Americi je 19.95 $, a kod nas će biti, ako se pojavi, kakvih stotinjak kuna, što je četverostruko jeftinije od ostalih izdanja!). Na CD-u ćete, osim igre, naći još i "EVOLUTION" i "TEKNO FILES". U "Evoluciji" nas autor uvodi (putem video clipova) u proces stvaranja primortalsa u igri i u stripu iz kojeg je igra, uostalom, i nastala. Ovdje ćete naći prvotne crteže likova, nikad prije viđene stranice stripova, sve naslovnice i ostale zgodne multimedijske popunjivače CD-ova. Daleko će zanimljiviji, posebno TECHNO freakovima, biti TEKNO dio CD-a. Ova iznimno bogata baza podataka sadrži pravo bogatstvo informacija o likovima, različitim vrstama i tehnologijama predstavljenim u Primortalsima. Otkrijte kako radi oružje izvanzemaljaca, pročitajte biografije svojih omiljenih likova (barem se proizvođači igre i stripa nadaju da je tako), pregledajte planove svemirskih brodova, saznajte sve o planetima iz igre... Ako vam je sve to dosadno, "pođite" u Institut za istraživanje izvanzemaljske inteligencije i saznajte ono zasad dostupno javnosti...

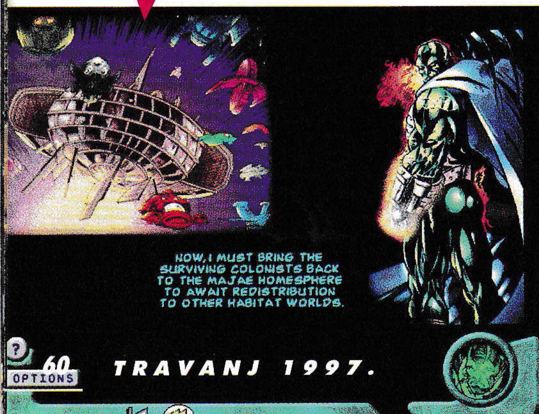
Konačno, recimo koju i o samoj igri, ako je tako uopće možemo i zvati, jer se zapravo radi o interaktivnom stripu (pod to spada i hrpa video clipova i visokokvalitetnog zvuka...). Dosad su pokušaji slični ovome porazno završavali na tržištu. Interakcija je bila bijedna, svodila se na nekoliko ključnih točaka u radnji, a vi ste svu svoju inteligenciju trošili na biranje jedne od 2-3 ponuđene mogućnosti i promatrali daljnji tijek zbivanja... Na neki način, tako je i u ovoj igri, samo na nešto dorađenijem nivou. Kako tvrde autori, mnoga zbivanja su posve slučajna, pa će se svako novo igranje razlikovati od prijašnjeg i morat ćete se, ipak, malo više uplitati. Dakle, igrivost još uvijek ostaje upitna.

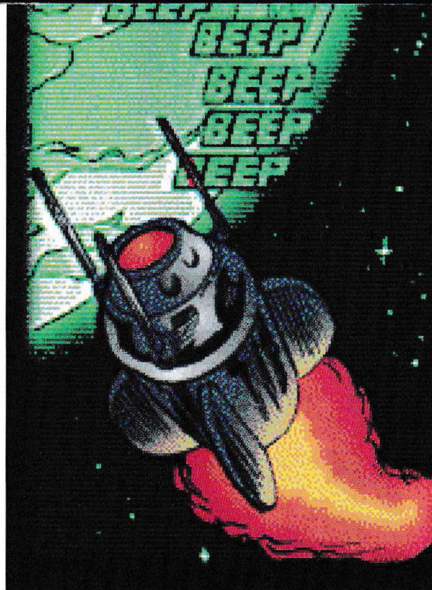
Ovo bi bilo moje viđenje igre u usporedbi s ostalim kompjutorskim igrama. Gledam li na nju iz drugog kuta, jasno mi je zašto je ovakav projekt zaživio. Danas se u svijetu prodaje jako puno SF literature, knjiga i stripova. Amerikanci, kakvi jesu, sto će puta radije odigrati ovu multimedijsku inačicu stripa nego pročitati knjigu istog sadržaja, stoga je, nažalost, tržište prepuno sličnih naslova. Ipak, sve ovo ne bi vas trebalo odvratiti od Primortalsa, štoviše, bila bi šteta propustiti pisanu magiju Asimova i Nimoya pretočenu u vrhunsko grafičko zvučno ostvarenje jer priča je zaista zanimljiva i jedno je od boljih SF ostvarenja u zadnje vrijeme.

To buy, or not to buy

Treba li vam sve ovo? Pa baš i ne. Ipak, magična riječ koja će vas natjerati da promijenite mišljenje je CIJENA. Ako ste zasićeni riječima i želite mašti dati

Konačno pravi interaktivni strip! Prekrasna grafika je njegov glavni adut.





Likovi...

Dodatna novost kod ove igre je biranje jednog od četiriju glavnih likova.

1. Primemaster

Primemaster dolazi iz stare rase maja poznate po svemirskim istraživanjima. Kao vrhovni zapovjednik primortalsa, nadgleda i upravlja povjerenom mu zadaćom (istraživanje svemira), što je obveza ali i čast.

2. Zzeerus

Nekad je bio guverner Achenara 3, svijeta nastanjenog primortalsima, dok nije postao vođom nasilničkog pokreta otpora koji se protivi majama. Protivi se zadatku Primemastera i zahtijeva povratak na matični planet.

3. Stewart

Stewart Davies je prvi čovjek koji je primio signal od primortalsa i tako dospio u središte pozornosti. Možda najzanimljiviji lik za igranje jer se možete poistovjetiti s njim, za razliku od drugih likova. Prvu poruku prima od Zeerusa, drugu odmah nakon toga od Primemastera... Kome se prikloniti?

4.Jess

Usko povezana sa Stewartom (...), što je čini jednom od najvažnijih karika u lancu odnosa izvanzemaljaca i ljudi.
Imajte na umu da je većina događaja za svaki od 4 lika individualna, što će reći: 4 "games" in one...

dopust, kupite ovu "interaktivnu avanturu" i odigrajte je ako ni zbog čeg drugog, a ono zbog predivne grafike i zvuka te u spomen na Isaaca Asimova.

Primortals

Proizvođač: Sierra

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb
Druge platforme: Mac

Zvuk:	84%
Grafika:	86%
Igrivost:	29%

UKUPNO:
Igrano na: PC K5/133, 32Mb
66%

Moto Extreme

Luka Mihaljević

Moto Extreme je igra iz Corelove CD HOME serije. I Corel je, čini se, shvatio da se tržište zabavnog softvera ne smije zanemariti. Naslov igre je obećavajući, samo pogledajmo što se krije iza njega...

Kao što se iz naslova dade zaključiti, ova igra ima veze s motorima, ali ako ste odmah pomislili na brze motore i jurnjave po svim svjetskim trkaćim stazama, onda ste na krivom putu. Istina, i motori u ovoj igri su brzi, ali njihova brzina nije najvažnija. Ovo je motokros i vaš motor ne mora ići 200 km/h nego vas mora "izvući" kad je najpotrebnije.

Po meni, uz motokros idu i staze koje vode kroz šumu, blatnim puteljcima ili barem prašnjavim i vijugavim brdskim cestama. Autori igre se, očito, sa mnom ne slažu jer u Moto Extreme toga nema. Utrke se voze na otvorenom, ali ne po ravnim cestama već po umjetno napravljenim izbočinama. Na izbor vam je osam staza koje će vas voditi po cijelom svijetu. Tu su Kanada, SAD, Japan, Australija, Francuska, Rusija, Egipat i Brazil. U biti, staze se najviše razlikuju okolišem karakterističnim za pojedinu zemlju i glazbom, također, iz tih krajeva. Na svakoj stazi postoje zamke (lokva vode i slično), obično na ulazu u zavoj, i otežavaju vam vožnju.

Izbor motora je standardan, možete birati između 125cc, 250cc i superbike klase. Vizualne razlike između motora nema, što nimalo ne pridonosi ugođaju, a osim toga, ni u motore ni u vozače nije uloženo previše truda, razlikuju se samo po kričavim bojama.

Za razliku od moto utrka, gdje vozač polegne na svoj motor da bi postigao što manji otpor zraka i dobio veću kontrolu nad motorom, u motokrosu se rijetko kad sjedi. Zašto? Ovdje ćete rijetko kad biti na ravnom terenu pogodnom za razvijanje velike brzine, većinom ćete voziti po hupserima. Zamislite da sjedite na motoru i padnete s visine od 6-7 metara na tvrdu zemlju, amortizeri bi ublažili udarac, ali bi vam se neki dijelovi tijela svejedno





našli "u grlu". Programeri su mislili i na to pa sami možete birati kako ćete voziti - sjedećki ili stojećki o čemu će ovisiti i vaši rezultati. Idete li preko hupsera sjedećki najvjerojatnije ćete pasti i izgubiti vrijeme i poziciju, a ako na ravnom dijelu stojite, nećete moći razviti veliku brzinu. Utrkujete se za slavu i novac. Kad vam god zagusti, uvijek možete posegnuti za malo radikalnijim rješenjem - šutnite protivnika s motora (RoadRash).

Za pokretanje Moto Extreme trebate windows95 i Pentium niže klase. Moći ćete se utrkivati s još dvanaest prijatelja u mreži, što je dobro jer su kompjutorski kontrolirani protivnici neinteligentni i slabi. Moto Extreme je igra s premalo detalja i raznolikosti. Sve staze bile bi iste kad ne bi bilo različitih pozadina i različite glazbe. Ako se Corel ovom igrom misli probiti na tržište igara, onda se prešao jer Moto Extreme ne pruža ništa za pamćenje, ničim se ne izdvaja iz gomile sličnih koje se odigraju i zaborave.

Moto Extreme

Proizvođač: Corel

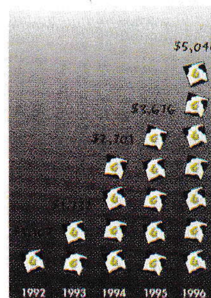
Min. konfiguracija: PC P5/60, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	64%
Grafika:	59%
Igrivost:	57%

UKUPNO:
Igrano na: PC K5/100, 16Mb
59%

„Želite li računalo jednoštavno za upotrebu, kvalitetno i sigurno, nabavite Gateway 2000 računalo. Kako to radimo? Mi prodajemo izravno vama!"

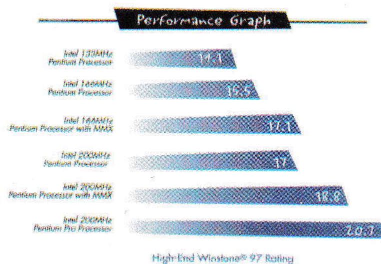
Godišnja svjetska prodajna statistika za računala Gateway 2000 (izraženo u milionima USD) pokazuje impresivan rast.



„Snaga, performanse i posljednja riječ tehnologije. Ako želite
ne tražite više - našli ste g
procesori uvest će vas u svijet m



„Nabavkom računala G2000 započinje prekrasno prijateljstvo. Bez obzira da li ste novi korisnik ili znalac, svu podršku možete dobiti od nas."



„Putujete li mnogo i trebate prijenosn
računalo i tu Gateway ima rješenje. Ser
Gateway Solo prijenosnih računal
nudi vam izvrsne performanse za uložen

JANUS STUDIO

Podignite slušalicu i nazovi





DTK Computer

DTK QUIN 133
Intel 133 MHz Pentium
16 MB EDO RAM
1.7 GB HDD
12x CD ROM
PCI S3 Trio 64V+ 2Mb
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK QUIN MMX 166 - Intel
Intel MMX 166 MHz Pentium
16 MB RAM 70ns
1.7 GB
12x CD ROM
FAST PCI Enhanced IDE
PCI S3 765 Trio 64V+
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK QUIN 200 MMX
Intel 200 MHz MMX
32 MB EDO RAM
2.5 GB
12x CD ROM
FAST PCI Enhanced IDE
PCI S3 765 Trio 64V+
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK NOTEBOOK 586 TFT
Intel 133 MHz Pentium
24 MB RAM 70ns
1.3 GB
12.1 TFT Display
PCMCIA type III
8xCD ROM
Sound Blaster 16 PRO
TV priključak, MPEG
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Zvučnici, Touch pad



GATEWAY2000



P5-150 Intel
Intel Pentium 150
16 MB High Preformance SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
Toshiba 12x CD ROM
HDD 1,7 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Crystal Scan
Desktop / mini tower
Win 95 keyboard
MS Windows 95

P5-166 MMX
Intel Pentium 166 MHz MMX
16 MB High Performance SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
12x CD ROM
WD 1,2 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Vivitron Monitor
Desktop/Mini tower
Windows 95 keyboard
MS mouse
MS Windows 95
MS Office Proffesional 95

P5-200 MMX
Intel Pentium 200 MHz MMX
32 MB SDRAM
3,5" FDD
12x CD ROM
Creative Labs PRO
Altec Lansing zvučnici
WD 2 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Crystal Scan
Toy Shop, MS Cinemania 96,
Central Park 96, Encarta 96,
Central Park 96, Encarta 96,
Word Stuff, Putt-Putt goes to
Moon + još 20 CD naslova

G6-200
Intel Pentium Pro 200 MHz
64 MB SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
12x CD ROM
WD 5,1 GB HDD
STB Virge 4MB RAM
15" Vivitron Monitor
Big Tower
Windows 95 keyboard
MS mouse
MS Windows NT Workstation
MS Office Proffesional 95

vite SENSO 6119-506!

Need for Speed 2



Vjerujem da su mnogi, nakon što smo najavili ovu igru u prošlom Hackeru, požurili pronaći plavušu koja bi ih pratila u najluđoj vožnji života. Pošto smo kvalitetu igre provjerili, o čemu čitajte u sljedećim redcima, najbolje da nam na provjeru ustupite i plavušu.

Stigao je dugo iščekivani nastavak slavne igre Need for Speed. Većinom se nastavci (igara ili filmova) rade da bi se na staroj slavi zaradio još koji dolar. Za sve ljubitelje NFS-a, evo radosne vijesti: nastavak je još bolji od starijeg brata. Igra koristi novi grafički engine, čime je uvelike poboljšana vizualna kvaliteta. Autori su se potrudili i napravili šest novih staza po kojima juri osam novih, lijepih i brzih automobila.

Što je novo?

Novi grafički engine omogućuje vam off-road vožnju. Pa držite li da ćete vožnjom kroz obližnju šumu biti brži od suparnika, samo naprijed. Za razliku od prvog dijela, gdje ste pri sudaru prelazili na izvanjski pogled, u NFS2 ste cijelo vrijeme unutar auta. Naravno, moći ćete sami izabrati jedan od četiriju pogleda tijekom vožnje. Autori su pazili i na sitne pojedinosti, kao što su tragovi guma u travi i na asfaltu ili kamenčići što lete na sve strane prijeđete li preko njih.



Vidi se da je uloženo mnogo truda u nove staze: vode vas diljem svijeta, a i izgledom dočaravaju zemlju kroz koju prolazite. Staza pod nazivom Proving Grounds nalazi se u Norveškoj. Ovo je jedna od najbržih staza gdje ćete moći zbilja raspaliti do daske. Oprez, jedna greška i poljubit ćete betonski zid uz stazu, nažalost. Outback je staza u Australiji. Nakon vožnje Sydneyem, cesta vas vodi u pustinju, a ondje vas čeka crveni pijesak, krateri, kanjoni i kamenje. Prepušteni ste sami sebi jer na ovoj stazi gotovo da i nema ljudi.

Cesta što prolazi sjevernom Europom zove se North Country (tko bi rekao) i odraz je različitih kultura. Vozeći modernom autocestom, moći ćete se diviti poljima tulipana i vjetrenjačama. Gledajte pozorno jer na ovoj stazi najbrži put nije odmah očljiv. U Kanadi vozite sljedeću stazu, Pacific Spirit. Kao i kod one u Australiji, nakon gradske vožnje, naći ćete se u malo prirodnijem okolišu, u staroj kišnoj šumi. Nakon šume, čeka vas naporan uspon na planinu. No kad se jednom popnete, morate se i spustiti, što je prigoda za još jednu ludu vožnju. Nakon vjetrovite i hladne Kanade, selimo se u Grčku, koja je domaćin staze Mediterraneo. Ovu stazu preporučujemo vozačima koji znaju što rade jer prolazi kroz sela uskih ulica. Ukratko, pamet u glavu i nogu s gasa!

Posljednja je staza u Nepalu i ima zanimljivo ime - Mistic Peaks. Strmom i zavojitom cestom penjete se na Himalaju (ne na vrh). Snažan vjetar pokušava vas baciti s ceste, a vaš je cilj doći do velikog hrama na kraju ove vrlo opasne staze.

Pošto su sve staze vrlo zahtjevne, trebat će vam i pravi auti. Dečki iz Electronic Artsa su se zbilja potrudili i na raspolaganje nam stavili najbolje svjetske automobile.



ALTERNATIVNO

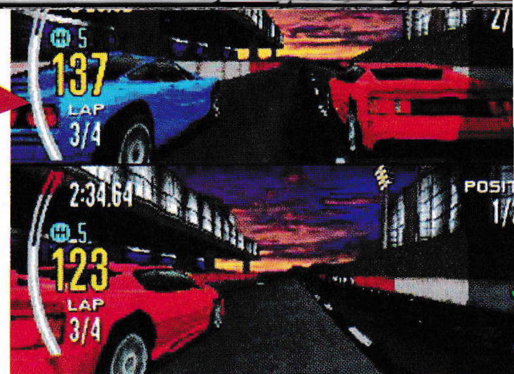
Need for Speed

Prvi dio ove odlične igre; ako ga dosad niste isprobali, obvezno to učinite.

Interstate 76

Novitet poznatog nam Activisiona (Mechwarrior 2) koji nas je stavio u vrijeme Mad Maxa. Gomila teškog naoružanja zasigurno će razbiti dosadu vožnje, a i nekolicinu protivnika.

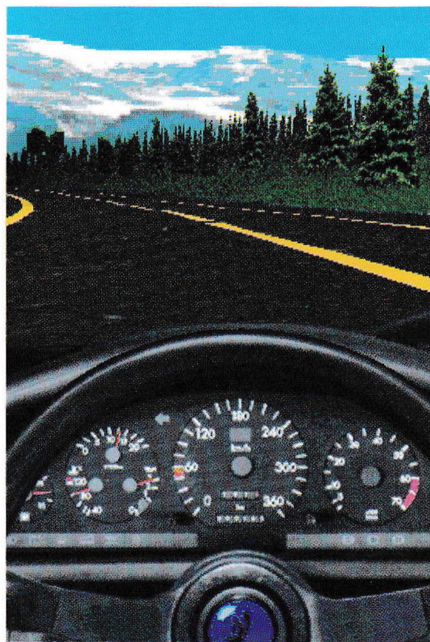




Slika sa PSX verzije Need for Speeda 2.

Automobili snova

Auti o kojima govorimo su: McLaren F1, ferrari F50, ford GT90, jaguar XJ220, lotus GT1 i esprit V8, italdesign cala i isdera commendatore 112i. Pošto nema smisla mučiti vas njihovim tehničkim specifikacijama, reći ću vam samo neke zanimljivosti. Najskuplji od njih je McLaren F1. Kao što bi rekao Sir Oliver, cijena je prava sitnica, 873 000 $! Ako vaš džeparac nije spreman za takvo financijsko opterećenje, možda si možete priuštiti najjeftiniji od ponuđenih - lotus esprit V8 košta samo 82 000 $. Većina ovih automobila je prototip, samo ford GT90 i italdesign cala nisu na prodaju. Sve važnije tehničke parametre automobila možete konfigurirati prema svome stilu vožnje, a zgodna je mogućnost i biranje boje bolida. Automobili se razlikuju vanjskim izgledom, ali i svojom unutrašnjošću, na što su autori igre jako pazili, pa je u ovoj igri zbilja osam potpuno različitih vozila. Da bi vam što više približili izgled tih zvjeri, autori su ih slikali iz raznih kuteva pa čak snimili na video, što uvijek možete pogledati.



Nogu na gas

Kada se konačno odlučite za stazu i auto kojim ćete upravljati, što nije nimalo lako, vrijeme je da svima pokažete kako to rade pravi majstori. Iako broj suparnika i njihovu kvalitetu možete sami idrediti, oni ni u kojem slučaju nisu mačji kašalj i ne daju se samo tako. Vjerujte, stalno će vas pokušavati izgurati s ceste. To je prilično nezgodno pretječete li „kolegu" u oštrom zavoju negdje na Himalaji, a on vas izgura na auto što dolazi iz suprotnog smjera. Nema veze, sljedeći put ćete vi njega. Staze su napravljene vrlo detaljno, s mnogo zanimljivih objekata pa budete li se previše divili okolišu, mogli biste se učas pretvoriti u hrpu metala jer ste, ne gledajući, udarili u školski autobus. Na nekim je stazama (pogotovo u gradovima) puno vozila koja će vam smetati, ali pošto ova igra nije zamišljena kao Doom na kotačima, ne očekujte da ćete vidjeti žrtve vaše sulude vožnje. Sve "zanimljive" sudare, pretjecanja ili ono što držite da je bilo vrhunski izvedeno, možete ponovno pogledati na video snimci i tako zadovoljiti svoj ego. Zvuk u igri je vrlo dobar, a najviše mi se svidjelo što pri ulazu u tunel postaje prigušeniji i dublji, baš kao u pravom tunelu. Jedina moja primjedba odnosi se na način kako su riješeni sudari s drugim sudionicima u prometu. Ne smeta me što nema krvi, ali me smeta što nema prevrtanja u zraku udarivši u drugi auto. Bilo bi puno bolje da su sudari realni kao u Nascaru 2, gdje dijelovi lete na sve strane, a svaki sudar ošteti auto i smanjuje njegove vozne sposobnosti. U NFS2 samo se morate strpiti dok vam autić prestane poskakivati i smiri se na cesti, a onda dalje normalno nastavite vožnju, jedino ćete izgubiti dragocjeno vrijeme.

Nešto za kraj

Kao što sam rekao, vožnju promatrate iz četiri različita pogleda, a ako vam igra ide presporo, smanjite li igraću površinu dobit ćete na brzini. NFS2 je hardverski vrlo zahtjevan (ništa novo) pa će vam ta mogućnost dobro doći. Ako ipak želite igrati full size, smanjivši detaljnost staza, dobit ćete na brzini. Za potpuni ugođaj ova igra zahtjeva najmanje Pentium 166 sa 16MB, čime sužava krug potencijalnih korisnika.

Svi koji imaju pristup Internetu neka pogledaju http://www.nfs2.com, gdje će naći dodatne informacije o igri. Ako ste ljubitelj NFS-a, zacijelo će vam se i nastavak jako svidjeti. Prava igra za one koji luduju cestom vozeći kao da su na trkaćim stazama i osjećaju se počašćeni kad im netko kaže da voze poput zvijeri.

Need for Speed 2

Proizvođač: Electronic Arts

Min. konfiguracija: PC P5/90, 16Mb
Druge platforme: PSX

Zvuk:	**78%**
Grafika:	**84%**
Igrivost:	**76%**

UKUPNO: **77%**
Igrano na: PC K5/100, 16Mb



Kvak, kvak... postanite ludi patak i spasite svijet od zlog i ludog doktora prije nego vam se roditelji vrate s godišnjeg odmora i saznaju za probleme kod kuće.



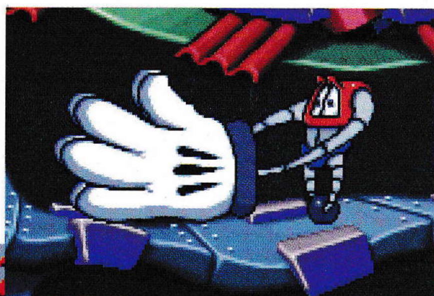
Crazy Drake

Tihomir Jauk

Jednom davno u zemlji čudesa u ogromnom kraljevstvu vladaše patak i patka. Bijahu već pomalo umorni od toga, stoga se odlučiše odmoriti i otputovati u egzotičnu zemlju na zasluženi kraljevski odmor. Kod kuće ostaviše sina, princa Drakea, obično pače koje se nije nimalo razlikovalo od svojih pačjih vršnjaka. U kraljevskom posjedu bijaše zlatno jaje koje je bilo izvor moći, ali i jamstvo reda, mira i sreće svekolikog pačjeg pučanstva. Prije negoli je kraljevska obitelj otputovala, povjerila ga je mladom princu na čuvanje. Razigrani Drake se opustio, zalegao uz zlatno jaje zaigravši svoju omiljenu igricu o kojoj je čitao u Hackeru (naravno). I dok se on zabavljao, zli dr. Foulbrain se ušuljao u dvore i njemu ispred nosa ugrabio zlatno jaje. Kako će jadan princ vratiti svoju imovinu kad ne raspolaže ničim što bi mu moglo biti od pomoći? Iako to nitko nije znao, princ Drake je imao određene sklonosti i neobičan ukus za odjevanje. Učas je navukao svoje superludo odijelo slično supermanovom, postavši tako superludim junakom (khm...patak) koji može ugrabiti jaje i spasiti kraljevstvo, samo mu morate malo pomoći. Da ne bi sve bilo tako jednostavno, morat ćete se suočiti sa stanovnicima pačjeg kraljevstva koje je zločesti dr.Foulbrain začarao moćima pohranjenim u zlatnom jajetu. Da bi pronašao zločestog doktora, ludi Drake treba proći mnoštvo nivoa podijeljenih u 6 različitih tematskih cjelina. Nije važno koju će prvu odigrati, treba obići sve dijelove kraljevstva prije konačnog susreta s izopačenim doktorom. Fun Forest je šumski svijet u kojem vas zaskaču šumska bića zlih namjera. Hounted House će vas zaplašiti duhovima, zombijima i poludjelim neispravnim televizorima! Sci Fi Space je visoko iznad vaših glava, ondje vladaju izvanzemaljci i neki će od njih poprimiti vaš oblik. Factory Frolics nije nimalo ugodno područje jer će razne robotizirane spodobe pokušati načiniti od vas pljeskavice. Iz visokotehnoloških se područja i svemira spuštamo u antikni egipatski svijet, tj. Eerie Egypt. Slippery Snowland je ledeno i snježno područje na kojem ćete zateći i loše raspoložena Djeda. Najbolje od svega je što u svakom trenutku možete snimiti poziciju ili je učitati. Nema više onih ogromnih šifri na kraju nivoa koje ste često zaboravljali i tada bi morali prelazili nivo ispočetka. Svaki nivo ima i tajne bonus nivoe, gdje ćete moći skupiti čak 500 zlatnih jaja i zaraditi još jedan dodatni život. Bit će i humora u ovoj igri, vidljiv je već iz same koncepcije igre i njene odlične grafike koja, nažalost, nije SVGA, ali ovako će igra raditi i na slabijim računalima. Jednostavnost instalacijskog procesa je za svaku pohvalu, samo startate setup i odaberete konačni direktorij. To pruža, još uvijek, samo DOS, pod kojim i radi ova igra. Preporuka za Windowse je izaći u MS-DOS mode radi boljih performansi. Zvuk zaslužuje posebno mjesto jer igru krasi odlična glazba prilagođena i atmosferi i tematskoj cjelini u kojoj se nalazite. Dakle, ako ste u svemirskim dubinama, glazba će biti futuristična, a ukletu će kuću pratiti tamna, spora melodija. Za dodatne informacije možete odsurfati do One Reality sitea na http://www.onereality.com (kvak).

ZANIMLJIVOSTI

Vrlo upečatljivo crtana grafika i odlično animirani likovi će privući ponajprije mlađe čitatelje Hackera, željne dobrih arkadnih igara. Iako se idejom ne razlikuje od većine sličnih igara, visok stupanj igrivosti je ono što ovu arkadnu igru čini dobrom. To, zapravo, znači da su kontrole i sve opcije vrlo jednostavne.





Crazy Drake

Proizvođač: One Reality

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	75%
Grafika:	68%
Igrivost:	72%

UKUPNO: **71%**

Igrano na: PC K5/133, 32Mb

Stariji će se Hackeri sjetiti prvog dijela igre nastale za vladavine 386DX/40 procesora. Tadašnje igre nisu dolazile na više CD-a i nisu bile ukrašene animacijama, no ipak neke od njih zadovoljile bi i današnja mjerila. Pogledajmo što nam novoga donosi nastavak jedne takve igre.

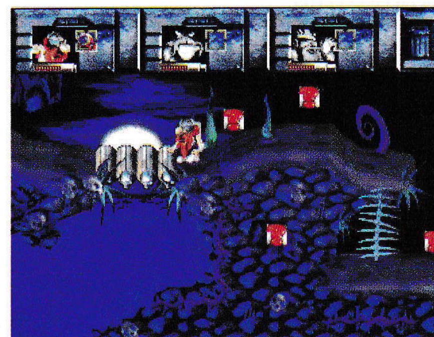
The Lost Vikings 2

Luka Mihaljević

Spomenuvši 386-icu, znam da su neki složili grimasu, odmahnuli rukom i s ljubavlju pogledali svoj najnoviji Pentium. S procesorskom smo snagom dobili bolje igre i programe, ali sve bolji i brži hardver ima i svojih nedostataka. Nekoć davno, kad hardver nije mogao prožvakati sve današnje animacije i zahtjevnu grafiku, autori kompjutorskih igara trudili su se privući kupce igrivošću svojih igara. Danas, kad za mnoge igre vrijedi pravilo "gledaj, ali ne diraj", većina (čast iznimkama) proizvođača zabavnog softvera nakiti svoje na brzinu napravljene igre privlačnim zvučnim i grafičkim efektima, uvodnim animacijama i drugim ukrasima, a kad konačno započnete igru igrati, shvatite da vam osim toga ništa opipljivije nije ni ponuđeno. Možda ćete reći da sam previše sentimentalan, no nije li već nebrojeno puta dokazano da ono što je dobro može biti i jednostavno?

Let the games begin

Nekoć davno, kad su sjevernim morima harali neustrašivi vikinzi, tri brata živjela su mirno i sretno sa svojim obiteljima u malom vikinškom selu. Zvali su se brzi Eric, hrabri Olaf i divlji Baleog. Eric je mogao visoko skakati i brzo trčati, a po potrebi (uz mali zalet) glavom razbijati zidove. Olaf se svojim velikim štitom suprostavljao svakoj opasnosti, a kojiput bi mu štit poslužio i kao "padobran" omogućivši mu da neozlijeđen padne s velikih visina. Baleog je imao veliki mač i bio je zadužen za sve prljave poslove, od tjeranja putujućih trgovaca s kućnog praga do razbijanje glava svima koji mu se suprotstave. Njihov idiličan život prekinuo je zli Tomator iz čijeg su zarobljeništva uspjeli pobjeći nakon mnogih zamki i opasnosti. Ovdje započinje nastavak igre The Lost Vikings. Svaki od naših junaka uspio je Tomatoru ukrasti neke zgodne sitnice: Eric sada ima čizme na raketni pogon, Olaf si je nabavio najnoviji model štita, a Baleog je svoj teški mač zamijenio sabljom. Olafa se sada može smanjiti i provući kroz prolaze na kraju kojih se nalazi neki važan predmet ili neprijatelj. Baleog, osim nove sablje, ima i željeznu ruku na opruzi i njome može ubijati neprijatelja ili dohvatiti udaljene predmete. Iako ne prijeti više opasnost od Tomatora, naši junaci moraju pronaći put do vremenskog stroja i



vratiti se svojim obiteljima. Kao što možete pretpostaviti, to neće biti nimalo jednostavno pa će se dečki morati dobro oznojiti ne bi li opet vidjeli svoje ženice i dječicu.

Trio Fantastikus

Svaki od trojice vikinga ima određene kvalitete, a budete li ih mudro kombinirali postići ćete uspjeh u misijama. Ako vam na putu zasmeta neki stvor, prvo pošaljete Olafa neka mu štitom prepriječi put, a zatim ga Baleogovom željeznom rukom dokrajčite iz sigurne udaljenosti. Ako jedan od trojice braće pogine, vjerojatno nećete moći završiti misiju, ali ćete biti upozoreni. Sve sakupljene predmete držite u inventaru prostorno ograničenom na četiri predmeta za svakog junaka. Predmete možete uzeti od jednog i dati drugom ako on ima više mjesta u inventaru ili mu je taj predmet potreban. Ako vam je inventar prenatrpan, sve nepotrebno možete baciti u ponuđenu kantu za smeće.

Vikinzi mogu komunicirati s drugim likovima u igri (riječima ili sabljom), svaki od njih ima drukčiji karakter pa će se tjekom igre prepucavati i svađati. Njihovi razgovori su prepuni humora pa vas nakon dužeg igranja može zaboljeti trbuh od silnog smijanja. Neprijatelja je više vrsti, ovisno o nivou na kojem se nalazite, no mnogi nemaju oružja nego se samo šeću i smetaju jadnim vikinzima na putu kući. Nemojte se iznenaditi naletjevši na viteza u oklopu koji će vam svojim mačem zadati mnogo problema. Kasnije će vam u pomoć doći i vukodlak Fang i zmaj Scorch, vaši novi prijatelji.

Kako to izgleda?

Na početnim se nivoima na težim mjestima nalaze upitnici pa stisnuvši Enter kraj njih, bit će







vam pojašnjeno kako riješiti taj problem i kojeg vikinga pritom koristiti. Vrlo korisno i edukativno, ali vam nakon nekoliko nivoa neće trebati pa ih nemojte ni koristiti. Viši nivoi sadrže i skrivene komore koje se ne primjećuju odmah, ali je njihov sadržaj važan za završetak misije, stoga istražujte marljivo i oprezno. Na početku svakog nivoa dobit ćete šifru za nj pa, poginuvši, nećete morati sve ispočetka.

Grafički je igra vrlo slična prvom dijelu, nema nekih bitnih poboljšanja (poneka animacija), a zvuk je u službi atmosfere. The Lost Vikings 2 se nije puno promijenio u odnosu na svojeg prethodnika, što i nije neki minus jer jedinica je još uvijek vrlo dobra i zanimljiva igra koja će se sigurno svidjeti svim ljubiteljima platformskih igara koje krasi velika igrivost, a ne samo hrpetina animiranih sekvenci. Jedina veća primjedba odnosi se na hardverske zahtjeve koji su za ovu igru preveliki. Siguran sam da će simpatični vikinzi naći mnogo zaljubljenika među Hackerima svih vrsta.

The Lost Vikings 2

Proizvođač: Interplay

Min. konfiguracija: PC P5/66, 16Mb	
Druge platforme: PSX, Saturn	
Zvuk:	**76%**
Grafika:	**78%**
Igrivost:	**82%**

UKUPNO: **79%**
Igrano na: PC K5/100, 16Mb



Race Mania

Miloš Vlaisavljević

Kako je voziti pokraj sedmorice luđaka koji jedva čekaju da im dođete na nišan? Zaigrajte ovu igru i odmah ćete saznati.

Vidjevši ovu igru, amigaši će se sjetiti Super Skidmarksa, nintendovci Off Roada, a stariji PC-jevci Ironmana. Istina, sve su te igre istog tipa. Prema tome, ni ova ne donosi ništa novoga, sve je to već viđeno na raznim konzolama. Programeri su pokušali zainteresirati igrače animacijama, zvukom te zanimljivim geslom: POŠTENO IGRANJE STROGO ZABRANJENO! U komičnoj uvodnoj animaciji vidjet ćete naguravanje auta i taketaško gađanje pa će vam odmah biti jasno da ovo nije obična utrka. Iako nije sve u nasilju, napravljeno je čak deset liga koje se razlikuju brojem krugova i staza, a najviše naoružanjem tj. možete birati igranje u miroljubivom, prosječnom ili brutalnom modu. U miroljubivom, dakako, nema oružja, mina i sličnih stvarčica potrebnih za zaustavljanje protivnika pa je najbolje odabrati neku ligu u brutal modu (npr. Bosnian express). Prije vožnje morate kupiti auto i razne dodatke za nj, tj. rakete i mine.

Priprema, pozor, pucaj!

Na startu propustite sva vozila ispred sebe i naprašite ih s nekoliko raketa. To je doista pravi gušt, a budete li i precizni, trebat će im vremena za oporavak. Iskoristite to! Iznad staze neprestano leti helikopter ispuštajući ubrzanja (turbo). Npr. u Ironmanu ste ih mogli kupovati i rabiti po želji, a ovdje samo prijeđete preko njih pritom ne zaboravljajući da je zavoj bliže nego što se čini.

Zbog uporabe silnog oružja, vrlo brzo će vas izrešetati i energija će vam biti na minimumu, spori-je ćete voziti i zaostati za ostalima, ali uz stazu je raštrkano više posebnih kućica u kojima možete izvršiti popravke. Naravno, katkad će biti red ispred njih, ali možete se malo i progurati. Završite li uspješno stazu, dobit ćete određenu svotu novaca potrebnu za popravak auta, kupnju novog ili poboljšanje topništva. Zanimljivo je i igranje u paru. Možete birati ekran podijeljen vodoravno ili okomito. Ponekad će vam biti bolje loviti se stazom i uništavati druge nego doći do cilja.

Završna riječ

Grafika i zvuk su za pohvalu, ali ne smijemo zaboraviti mogućnost igranja u NETWORK/MODEM/SERIAL modu do osam igrača, što stvarno pruža fantastičan ugođaj. Treba spomenuti i editor u kojem radite svoju vlastitu ligu i tako produžujete zabavu.

Ova igra će imati svoje poklonike među ljubiteljima Ironmana, a i među onima koji vole prijateljska natjecanja. Kad se svih osam igrača spoji preko modema ili mreže, onda nema računalom vođenih vozača. Pošto nema ni poštenog igranja, mogućnosti su neograničene. Sve u svemu, igra zaslužuje zeleno svjetlo.

Race Mania

Proizvođač: Flair

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	**59%**
Grafika:	**44%**
Igrivost:	**68%**

UKUPNO: **61%**
Igrano na: PC P5/133, 16Mb



Interactive Magic ugodno nas je iznenadio svojim pokušajem osvježavanja vrlo popularnog, ali sve stereotipnijeg žanra strateških igara. Ipak, nakon nekog vremena igranja, prvotni je dojam postao donekle gorak.

Fallen Haven

Dario Rakovac

U Fallen Havenu, Zemljani su se opet našli u nemilosrdnom sukobu s još jednom izvanzemaljskom rasom koja je, poput svih, bacila oko na planet Haven, kolonijalni raj. Taurani su tehnološki vrlo napredni gušteroliki gadovi zbog čije će pohlepe vaše strateške sposobnosti ponovno odlučivati o sudbini svijeta kakvog poznajemo ili ćemo, možda, poznavati. Pokušam li ga usporediti, Fallen Haven bi bio najsličniji poznatim X-Comm igrama. Pogled je isti, izometrijski, a igra se odvija kroz naizmjenične poteze na strategijskom i taktičkom planu. Tijekom igre, postojeća se ratna tehnika neprestano razvija i usavršava, a jedinicama raste iskustvo, što ih, uz nadogradnju, čini sve efikasnijima. Rječju, radi se o vrlo dobroj primjeni X modela, ali ovdje naglasak nije na pojedinim vojnicima nego na jedinicama i teškom naoružanju te pravilnom raspoređivanju i upravljanju. Voditi možete ljude ili taurane, a koje god izaberete, na raspolaganju će vam biti dvije kampanje tijekom kojih ćete morati osvojiti petnaest provincija i otjerati neprijatelja s Havena.

Rat u znaku X!

Igru počinjete u matičnoj provinciji, gdje je smještena vaša baza sa svim jedinicama i postrojenjima. Pred vama će biti strategijska karta Havena na kojoj će biti označene sve vaše, neprijateljske i neutralne provincije. Naravno, cilj vam je osvojiti ih što više i prije protivnika. Ovdje je vrlo važno planirati napad tako da osvajanjem područje nadoknadite ili steknete resurse što vam nedostaju za daljnje osvajanje. Proučite zato dobro svaku dostupnu regiju i vodite brigu o svojim potrebama. Osvajanjem nekih dijelova, dobit ćete podršku pobunjenika, što će itekako dobro doći, a neki će vam, opet, donijeti uvijek potreban novac ili energiju. Jednom kad se odlučite, pošaljite svoja desantna vozila (dropship), čime ćete inicirati taktički dio igre. Slično kao u X-Commu, svaka jedinica ima određeni broj akcijskih bodova, a oni se troše pri svakoj aktivnosti. Na vama je da ih racionalno trošite i od svojih jedinica izvučete maksimum ostavivši im dovoljno vremena i za kretanje i za napad. U početku će vam i jedno i drugo biti teško izvedivo, no s vremenom ćete tehnički napredovati i raspolagati sa znatno više taktika. Vodite li Zemljane, naglasak će biti na lakšim, pokretnijim jedinicama dok ovi drugi ipak više vjeruju dalekometnom topništvu i teškim tenkovima. Taktički je dio vrlo solidno napravljen, ali, nažalost, i pun nedostataka. Neki od njih su zanemarivi, primjerice, nedostatak taktičke karte na borbenom ekranu, a neki su toliko krupni da umanjuju realnost igre (približite li se neprijateljskoj jedinici, ona nikad neće pucati prva). Ako ste na potezu i imate dovoljno akcijskih bodova, trebate se samo došetati i udariti. Isto tako, u borbenoj varijanti nema načina da saznate u kakvom su stanju pojedine jedinice, što također otežava planiranje i brzo odlučivanje.

No, sve se to može oprostiti znamo li da Fallen Haven ionako ne puca na titulu prave i realne simulacije. Shvatimo li je kao laganu, početnicima i ne prezahtjevnima namijenjenu strategiju, onda ona ispunjava sve potrebne uvjete i možemo je proglasiti uspjelom. Solidna priča, dobra izvedba i vrhunski audio-vizualni doživljaj svrstavaju Fallen Haven u gornju polovicu, ali tražite li od ove igre dubinu i realnost, ostat ćete kratkih rukava. Zato, igru bih preporučio za dobru, ali, nažalost, kratkotrajnu zabavu jer je svoj ogromni potencijal ostavila uglavnom neiskorištenim. Ovako, vrijedi je pogledati, ali teško da će vas zapaliti.



Fallen Haven

Proizvođač: Interactive Magic

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	80%
Grafika:	65%
Igrivost:	70%

PC P5/166, 32Mb

70%



Mnogi su piloti u Prvom svjetskom ratu bili već nakon kraćeg treninga bačeni u zrakoplov i prepušteni vlastitoj snalažljivosti. Bez osnovnog znanja, za većinu je to bilo jednostavno premalo.

Flying Corps

Vedran Januš

Zrakoplove vama na raspolaganju dijelimo u dvije grupe: one s radijalnim motorom što se čitav vrti oko svoje osi (sopwith camel, fokker Dr1 i nieuport 28) i one sa statičkim motorom (Se5a, albatros D3 i spad 13). Predstavnici prve grupe su vrlo pokretni i sposobni za svakojake akrobatske manevre (naročito fokker, koji izvodi najuža skretanja od svih). Glavni im je nedostatak što su slabiji i sporiji od onih iz druge grupe. Zrakoplovi sa statičkim motorom su sposobni za puno veće brzine i za bolji uspon, što je strategijski vrlo važno. Stil borbe ovisit će o izabranom zrakoplovu. Dva su osnovna načina zračne borbe. Prvi, tzv. turnfighting ili stallfighting, najstariji je i najinstinktivniji način borbe. Može se opisati vrlo jednostavno: okrećite se dok ne dođete protivniku "na rep" i tek onda pucate. Borba će biti uglavnom ravnopravna jer najčešće oba pilota započinju na istoj visini. Drugi je stil tzv. "dive and zoom", a najbolji je za zrakoplove sa statičkim motorom. Obrušavate se na protivnika, a približivši mu se na 150 m, otvarate vatru. Na 50 m prestanite pucati, izvucite se iz obrušavanja koristeći dodatnu brzinu i ponovno se dignite što više. U jednom će trenutku i vaš protivnik moći pucati na vas, stoga pri uzdizanju nagnite malo zrakoplov ustranu (roll), promijenite smjer uspona i tako mu smanjite šanse za pogodak. Glavna je prednost ovog načina borbe održavanje stalne prednosti nad protivnikom koji se na vašu visinu može uspeti jedino snagom svog motora, dok vi to puno brže činite koristeći kinetičku energiju dobivenu obrušavanjem. Isto tako, dok pucate na nj, on vam ne može uzvratiti, za razliku od prijašnje taktike, gdje bi se često dva zrakoplova istodobno okrenula i pucala jedan na drugog mimoilazeći se. Isto tako, neka vam udaljenost od protivnika na kog se obrušavate ne bude prevelika. Sjetite se, zrakoplovi su drveni i budete li prebrzi - otpast će vam krila (naročito kod neuporta 28).

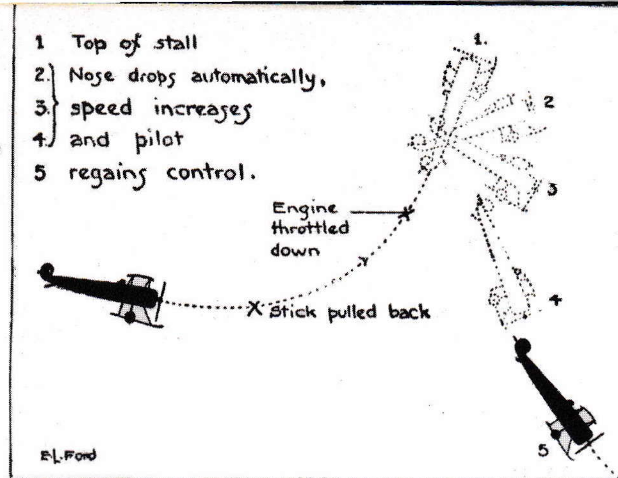
No ipak, koliko god inzistirali na "dive'n'zoom" taktici, često ćete završiti u bjesomučnoj vrtnji zato što vam je ponestalo visinske prednosti ili zato što vozite zrakoplov s radijalnim motorom.

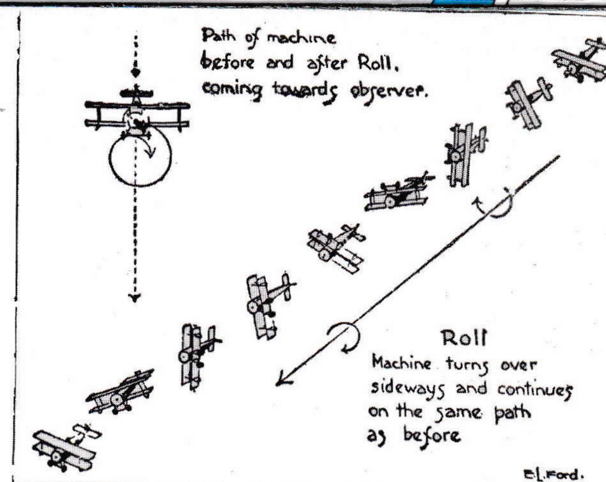
Postoji nekoliko trikova koji će vam olakšati život u ovakvim situacijama, no prvo malo o osnovnim manevrima.

Loop: povučete palicu ka sebi i čekate dok zrakoplov napravi punu petlju. Za ovaj je manevar potrebna velika brzina i snaga motora, stoga je bolje ne koristiti ga u ovoj simulaciji. Ako mislite da pomoću njega možete sjesti na rep protivniku, varate se: sve skupa predugo traje, a ionako mu je dovoljno skrenuti samo u drugom smjeru i još će vas više dezorijentirati. Puno su bolji manevri što u sebi nose neke elemente petlje.

Immelman: Započnete petlju prema gore i izvodite je sve dok se ne nađete u njenom vrhu (glavom prema zemlji). Potom zrakoplov zarotirate u normalan položaj. Rezultati ovog manevra su suprotan smjer, veća visina, manja brzina. Koristan je kad želite naglo izvesti zaokret od 180 stupnjeva (npr. kad protivnik proleti kraj vas ili, još povoljnije, ispod vas), puno je brži od normalnog zaokreta i daje vam visinsku prednost. Problem je u tome što za njegovo izvođenje trebate određenu početnu brzinu, koja se u zrakoplovima sa slabijim motorom može postići jedino prethodnim obrušavanjem. Kao manevar za skidanje neprijatelja s repa, Immelman nije preporučljiv: usporava vas i tako protivniku daje







lijepo serviran cilj.

Split-S: ili 'Split Arse', kako ga ponekad znaju zvati Britanci zbog G-sile kojom utječe na pilota. Prvo okrenite zrakoplov naopačke, a potom privucite palicu prema sebi izvodeći samo pola petlje. Rezultat ovog manevra je manja visina, veća brzina, suprotan smjer. Njegove su velike prednosti što početna brzina nije važna, jer je ionako dobivate, i nema opasnosti od stalla. Ovaj manevar najčešće koristite želite li nekog otresti s repa, često više puta zaredom (naravno ako imate dovoljno visine).

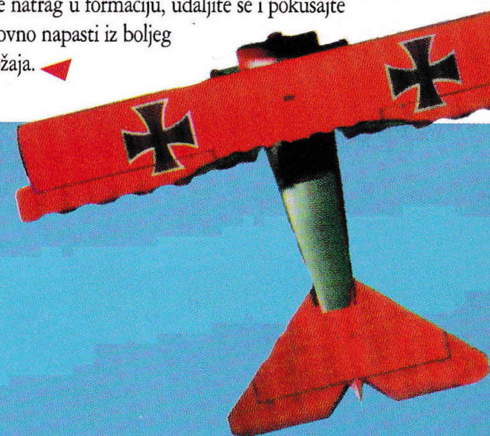
Scissors iliti škarice. Još jedan manevar koji se koristi ako vas protivnik slijedi (i rešeta). Umjesto da samo vozite ravno, otežajte mu zadatak skrećući naizmjenično lijevo-desno. Nek se gad umori.

Prvi trik odnosi se na brzinu zaokreta, što je ključno želite li protivniku doći na rep i spriječiti ga da učini isto vama. Postoji manevar pod imenom ***'snap turn'*** koji je zahvaljujući visokom stupnju ove simulacije dostupan i vama. Sastoji se u tjeranju samo jednog krila u propadanje (stall), što povećava ukupnu brzinu zaokreta. To se postiže skretanjem i primjenom ruddera u istom smjeru. Ako ovaj manevar dobro uvježbate, dobit ćete veliku prednost nad protivničkim pilotima.

Druga važna stvar je umijeće pucanja. Ne zaboravite da su vaši ciljevi uvijek u pokretu, znači, pucate li izravno na njih, većinom ih nećete pogoditi. Osim ako nisu ispred vas i ne idu u istom smjeru kao i vi (čitaj: flying corps). Ako pucate točno na njih, u trenutku kad vaši meci dođu na njihov početni položaj, oni više i nisu tamo. Rješenje je ***'deflection shooting'***, a zvuči jednostavnije nego što zapravo je: pucajte ispred njih. Da bi ovo bilo uspješno, treba dobro procjeniti brzinu i udaljenost protivnika, a na osnovu tih podataka odrediti za koliko pomaknuti nišan. Dodatni je problam što u turnfightingu, gdje je ova vještina najkorisnija, često nećete vidjeti protivnika baš zbog vlastitog zrakoplova, makar pravilno nanišanili. U ovakvim situacijama jedino je rješenje vaša procjena. Opet, stvar vjejžbe. Kako izbjeći da vam protivnik sjedne na rep? Osnovno pravilo, nikad u borbi ne letite ravno, jer ni vaš protivnik sigurno neće. Tipična je reakcija početnika kad shvati da netko odostrag puca po njem obrušiti se naprijed. To vašem protivniku ponovno daje mirnu metu i vremena da je pogodi (jedna od scramble misija je posvećena upravo ovome). Umjesto toga, koristite Split-S. Isto tako, jedna je od osnovnih grešaka na samom početku borbe. Zamislite sljedeću situaciju. Vaš protivnik približava vam se zdesna i, naravno, rešeta. Instinktivna reakcija svakog pilota je okrenuti zrakoplov prema njemu, da bježi. Fatalna greška! Naime, okenete li zrakoplov na taj način (na lijevo), naći ćete se točno ispred njega i letjeti u istom smjeru, a u onih par sekunda preostalog života zažalit ćete što nas niste slušali. Ono što trebate učiniti u ovakvoj situaciji je okrenuti se prema protiviku i mimoići se s njim. Tako ćete izbjeći opisanu scenu, a ponekad dobiti i priliku za pucanje (naravno, ako se ne zabijete u nj... što možda i nije tako loša ideja, s obzirom na kvalitetu izvedbe sudara: komadi zrakoplova lete na sve strane i zapaljeni se motor obrušava na zemlju. Kad god poginem na takav način, prasnem u smijeh. Zadnji savjet što se tiče letenja: najgora stvar je biti predvidljiv. Nemojte se ograničavati izvođenjem standardnih manevara na školski način. Ubacite malo rotacije i tako promijenite smjer izlaska iz manevra, ili nemojte uopće manevar izvoditi do kraja, nego ga kombinirajte s nekim drugim, ovisno o situaciji.

A sad malo o strategijskom aspektu igre. Inovacija što ju je uveo Empire Interactive razlog je dodatnih glavobolja igračima naviklim na standardne simulacije. Naime, ne samo što morate misije preživjeti, nego se morate brinuti i za sve ostale pilote kojima zapovijedate. Ako ih previše pogine u kratkom vremenu, bit ćete smijenjeni i kampanja će završiti. Kako to izbjeći? Prvi je korak izbor misija. Strategijski važne misije su uvijek najteže. Zbog njihove važnosti za konačni ishod rata, treba ih birati što češće, ali ih kojiput treba kombinirati i s lakšim misijama, što će vašim ljudima omogućiti kratak predah (ajme, koja fraza).

Druga važna stvar odnosi se na sam let. Pokušajte svojim ljudima dati prednost pametnim izborom napada. Ako vidite neprijatelja, prvo procijenite tko je na većoj visini. Ako je on u prednosti, podignite se na viši položaj i iskorostite to za dive'n'-zoom napad. Prije toga provjerite jesu li vam svi ljudi u formaciji. Ako su neki zaostali, čekajte dok vam se pridruže, tako ćete postići koordinirani napad vaših snaga koji, uspije li, može unakaziti protivnika i uštedjeti vam vrijeme i ljudske gubitke. Isto tako, pokušajte iznenaditi protivnika napadajući ga iz oblaka ili onda kad se nalazite između njega i sunca (sun blind spot). I što je najvažnije, uvijek mislite na svoje ljude. Nemojte dopustiti da vas potjera za jednim protivnikom odvuče od svih ostalih. Pratite borbu. Krenu li stvari loše, pozovite svoje ljude natrag u formaciju, udaljite se i pokušajte ponovno napasti iz boljeg položaja.



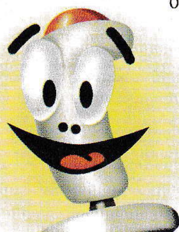


Chaos Engine 2

Kristijan Žibreg

Konačno se dogodilo: superlegendardni Bitmap Brothers se nakon dugo vremena ponovno vraćaju na Amigu u velikom stilu! Tvorci Xenona, Speedballa i Chaos Enginea se spremaju izbaciti Chaos Engine 2 koji već i u demo verziji zaslužuje povelju "Hack igre"!

Spominjanje Bitmap Brothersa (BB) svakom će pravom Amigašu prizvati sjećanje na najbolje dane. Izbacili su svega nekoliko igara, no sve su redom bile hitovi bez greške. Xenon, Speedball, Chaos Engine su naslovi koji su dobili posvećeni status zahvaljujući prije svega svojoj velikoj igrivosti i genijalnom izvođenju. Chaos Engine iz 1993. proslavio je BB čak na 8 različitih platformi i usprkos brojnim neuspješnim imitacijama nije dobio nastavak sve do današnjeg dana. Dečki iz BB-a su malo šutjeli, a onda su ipak odlučili i nadalje podržavati platformu koja ih je proslavila i vratiti se u velikom stilu službenim nastavkom Chaos Enginea (CE).





Bitmap Brothers se u pravo vrijeme vraćaju na Amiga scenu! Chaos Engine 2 na pravi način prati konačni Amigin uspon!

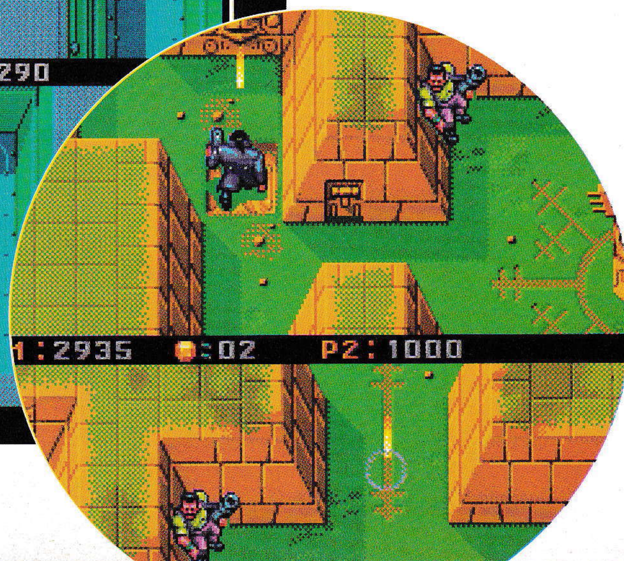
The bigger, the better - in everything

CE2 se dosta razlikuje od prethodnika. Sada je težište na nadmetanju, glavni je cilj sakupiti što više bodova, više nego ljudski ili računalnokontrolirani protivnik. Osim napucavanja raznih kreatura, bodove dobijate i upucavanjem omraženog frenda, rješavanjem zagonetaka ili završavanjem nivoa prije protivnika, a gubite ih ako izvučete deblji kraj, tj. ubiju li oni vas prije nego vi njih. CE2 vas tjera i na planiranje ovisno o prikupljenim bodovima povećava vam se iskustvo, a sukladno s time i fizičke osobine vašeg lika (da i ne spominjem kojekakve supermoći).

Sporedni je cilj pronaći skrivene rukotvorine što ih Baron (glavni bad guy) potrebuje i samo tako dobiti ključ za sljedeći svijet. CE2 je sasavljen od svjetova smještenih u različite vremenske zone, stoga će se nivoi dosta razlikovati, bit će tu ruševina iz pradoba i srednjevjekovnih dvoraca te struje i sjajnog metala iz daleke budućnosti.

Način igranja je umnogome unaprijeđen: ekran









Poboljšana grafika je unijela pravo osvježenje u Chaos Engine 2.

ugrubo izgleda isto, no grafika je više izometrijska, a ne plošna kao prije. To otvara nove mogućnosti vašem liku koji se sad može sakriti ispod objekata (npr. krošnje drveta), penjati se i spuštati po platformama ili se stisnuti uza zid izbjegavajući paljbu. Naravno, tu su i neizbježna poboljšanja i "goodies" kojima možete stvarno zeznuti protivnika (primjerice, moći ćete frenda bez problema teleportirati usred najžešće paljbe, što će njega nemilo iznenaditi, a vas samo dobro nasmijati). Posebno dobro izgleda igranje udvoje - ekran se dijeli popola pa vam se čini da je lakše otkriti protivnika, ali varate se - nivoi su poveći i brzo će vas naći netko željan krvi.

Ni igranje protiv CPU-a nije više dosadno kao prije jer algoritmi što kontroliraju protivnika pokazuju znatno veću inteligenciju. Isto tako nije svejedno tko vam je protivnik. Naime, dok su neki likovi orijentirani na tipičnu "search'n'destroy" politiku, drugi su bolji stratezi pa će skupljati ključeve, otkrivati tajne, rješavati zagonetke, itd. Autori se hvale da su razvili algoritme što sukladno vašem napredovanju mijenjaju ponašanje protivnika, samo da bi igra dobila na uzbudljivosti i raznolikosti.

Music for the masses

Zvuk u CE2 je posebna priča. Glazba se ugođajno mijenja u skladu sa zbivanjima, što je neuobičajeno kod akcijskih igara ovog tipa. Naravno, tu je i neizbježni digitalizirani govor. Ma kažem vam, CE2 je već postao Amigina legenda, iako će izaći tek kad budete listali ove stranice (nadam se da ću tada baš ja napraviti detaljan prikaz igre). Amiga entuzijasti, Bitmap Brothers se vratio! Neka se još samo u istom stilu vrati i Amiga.

Chaos Engine 2

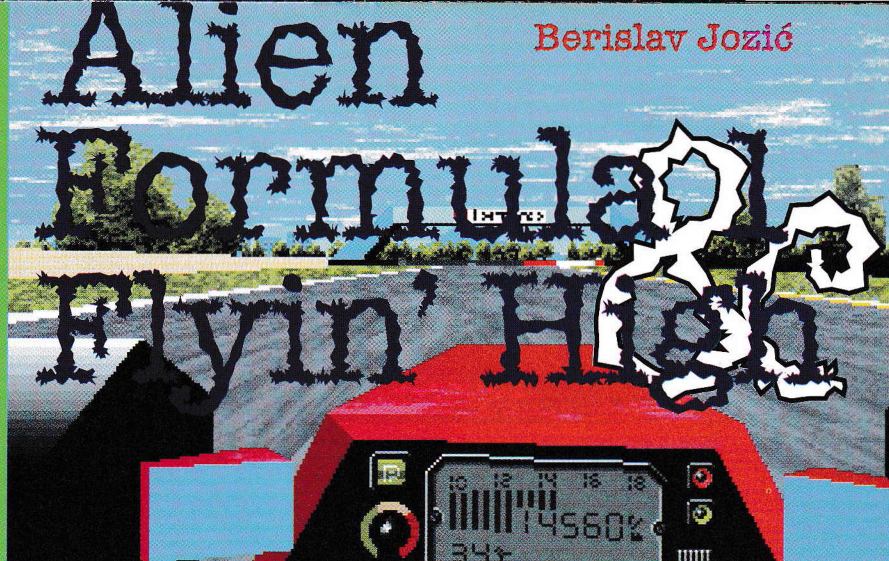
Proizvođač: The Bitmap Brothers

Min. konfiguracija: Amiga 500, 1Mb	
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	89%
Grafika:	87%
Igrivost:	91%

UKUPNO:
Igrano na: Amiga 1200, 2Mb **90%**

Alien Formula 1 & Flyin' High

Berislav Jozić



Neki će se vjerojatno zapitati: zašto jedan tekst za dvije igre? Zato što su obje simulacije vožnje, obje su u pripremi i obje su - izvanredne!

Izlaskom cjelovitih verzija obiju igara, bit će popunjena prazninu u žanru simulacija koji je vrlo omiljen u igrača, a na Amigi su ga dugo predstavljale igre drugorazredne kvalitete. Dotad, pročitajte u Hackeru što vas čeka!

Alien Formula 1

Ova će igra biti pravim nasljednikom poznate Formule 1 Grand Prix. Zasad se može pohvaliti velikom brzinom na full-screenu pri rezoluciji od 1x1 pixela (čak i na Amigama s procesorom 020/030 na 25MHz) i izvrsnim novitetom po imenu VirtuaCockpit (prednji dio bolida koji nije "nacrtan" na ekran, nego je renderiran u 3D, što omogućava simuliranje pomicanja vozačeve glave). Tu su još i pseudointeligentni protivnički vozači koji će vam zagorčati život kad ih budete preticali, a da bi pobovećali svoju šansu za pobjedu, moći ćete namještati tvrdoću guma, visinu bolida i ostale specifikacije vozila. U konačnoj verziji, najavljeno je, bit će mnoštvo poznatih svjetskih staza, mogućnosti igranja cijele sezone, ponavljanja snimki sudara i mnoštvo drugih dodataka.

Još se ne zna kad će Alien F1 biti završen, jer je autor (Paolo Cattani) ujedno i cijeli dizajnerski tim. U svakom slučaju, što prije, to bolje.

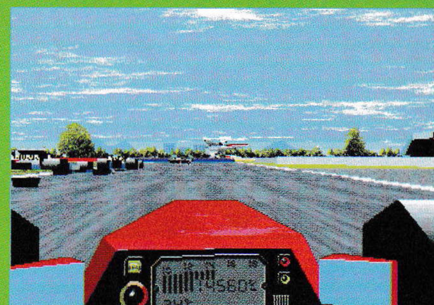
Flyin' High

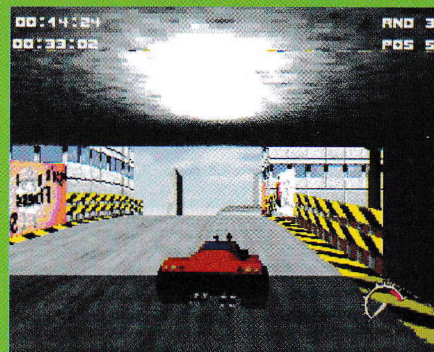
Ovdje, za razliku od Alien F1 gdje je pogled u prvom licu, svoje vozilo (brzi i okretni buggy) gledate odostraga. Pokrenuvši prvi put ovu igru, pomislio sam da je to još samo jedan Out Run klon, ali vrlo brzo mi je bilo jasno da sam pogriješio.

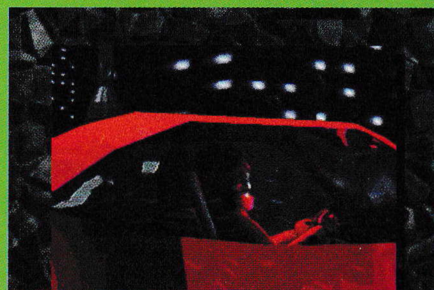
Preview ima samo jednu stazu, ali je i ta jedna vrijedna svake pohvale: vozite gradom između lijepo nacrtanih nebodera dok se u daljini vide tornjevi i dimnjaci. Da vam igranje ne bi postalo jednolično, staza je puna uzvišenja i udubljenja pa će vaš buggy veći dio vremena provesti u zraku, a dobit ćete dojam kao da vozite po San Franciscu (sjetite se filmskih potjera). Dakako, tu su i protivnici koji voze mnogo bolje od vas, ali ih možete malo usporiti raketama ispaljenim pritiskom na FIRE. Glazba i zvukovi tijekom vožnje su izvanredni, a ni grafika ne zaostaje, što možete vidjeti na slikama. Probna je verzija vrlo siromašna animacijama (samo jedna izvrsna animacija na početku), ali bi ih zato završna trebala imati na svakom koraku. Osim toga, bit će dodane mogućnosti podešavanja rezolucije (1x1,2x2) i veličine ekrana, igranja preko NULL-modem kabela, kupovanje različitih dodataka i oružja za vaše vozilo, kao i skupljanja istih po stazi itd.

Usprkos zadivljujućoj grafici, igra je vrlo brza čak i na neproširenoj A1200. U svakom slučaju, potrebno vam je barem 4 Mb FAST RAM-a, a procesor jači od 020 omogućit će vam igranje na većem ekranu. Flying High bi trebao biti u prodaji tijekom ove godine (vjerojatno u ljeto), a dotad uživajte u igrivom deomu skinutom s WWW stranice proizvođača (PURE DESIGN)

http://www.informatik.tu-muenchen.de/~poellman/flyin/flyin.html







JETPilot

Kristijan Žibreg

Čini mi se da je pravo vrijeme za kupnju ubrzivačke kartice. Stigao je JETPilot, najambicioznija zračna simulacija na Amigi u izdanju ambicioznog Vulcan Softwarea. Ova će ih igra doista otfurati nebu pod oblake!

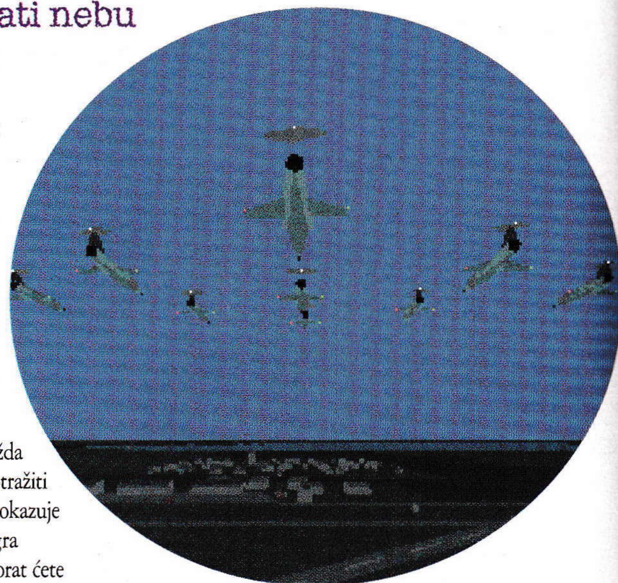


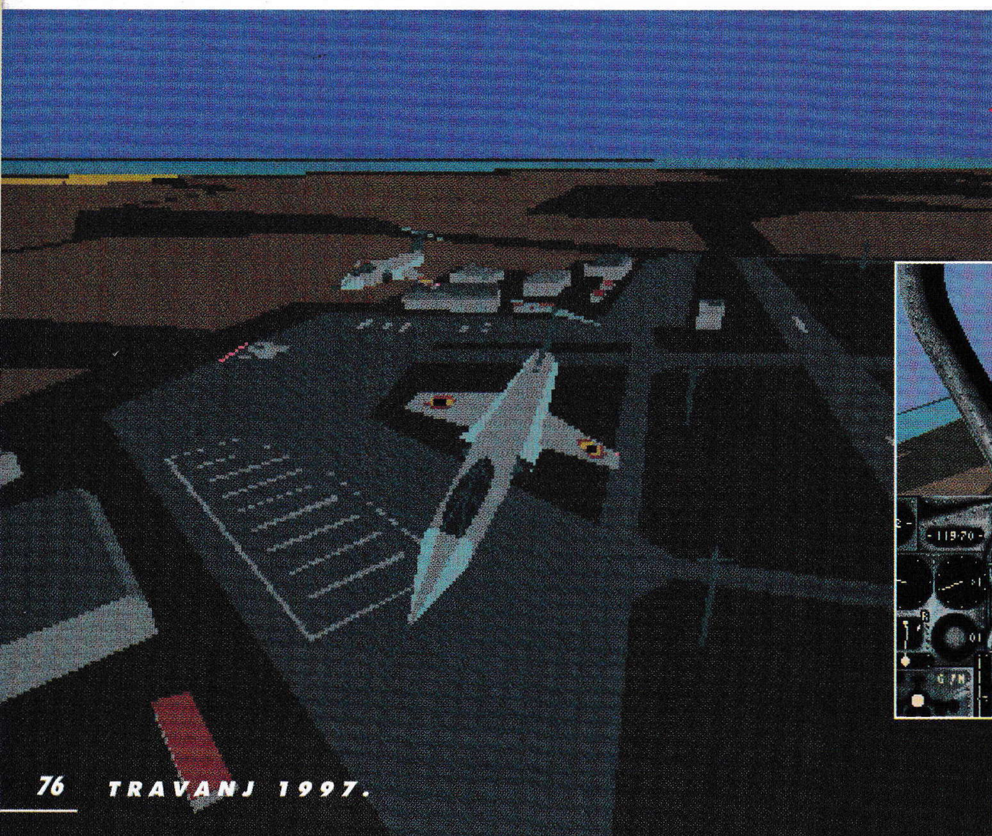


Ljubitelji zračnih simulacija su, nakon duljeg vremena, napokon dočekali svojih svijetlih pet minuta uživajući uz novu simulaciju poznate kuhinje Vulcan Softwarea. Loša vijest je što vam za potpuno uživanje u JETPilotu treba "prijateljica" pod dopingom.

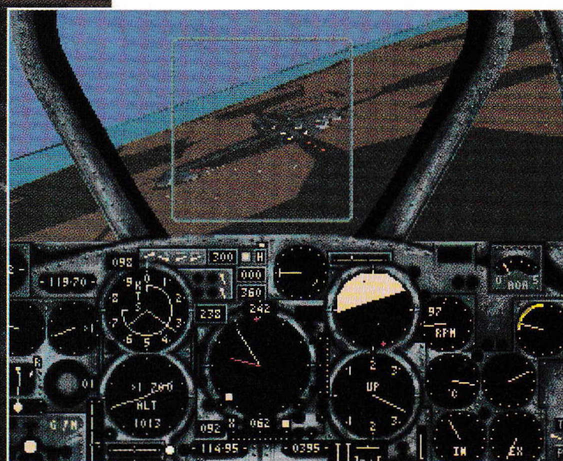
Tko visoko leti...

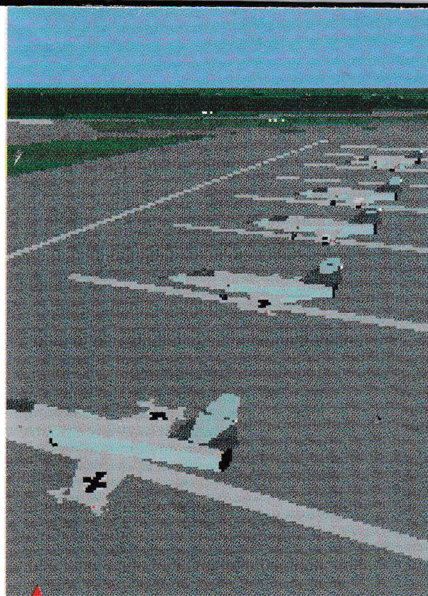
U JETPilotu vozite dva vjerno simulirana mlažnjaka, Lockheed F-104 i English Electric Lightning. No, prije pravih misija, morat ćete proći 20 kvalifikacijskih i pokazati znanja u upravljanju i manevriranju zrakoplovom. Znači, treba vježbati, vježbati i vježbati, i upamtiti brojne komande na tipkovnici. Za potpuni duživljaj upravljanja kupite si analognu igraću palicu što je JETPilot podržava, nabacite kožnjak i tamne cvikse i zavalite se u fotelju povremeno mrmljajući "red leader, red leader, bandits on 5 o'clock!" Vulcan Software je na sve mislio, čak su proizveli jeftini adapter što se spaja na utor za igraću palicu vaše Amige i omogućuje jednostavno priključenje svih PC kompatibilnih analognih palica. Nakon 20-ak kvalifikacijskih misija dolazi ono pravo: strateške misije, borbene misije, izviđačke misije, misije presretanja, tj. čeka vas 60-ak uzbudljivih i raznolikih misija. Ako ste poput mene i ne uspijete proći ni kvalifikacije (što samo govori o kvaliteti simulacije, ne o mojim letačkim sposobnostima! Molim lijepo, proigrao sam ja F16 Combat Pilot), možda je najbolje utjehu i potrebno iskustvo potražiti u 20-ak demo misija gdje vam Amiga pokazuje savršene letačke sposobnosti. Poslije je igra obogaćena i strateškim elementima - morat ćete planirati napade i nadgledati čak 255 zrakoplova odjednom. Naravno, tada rijetko vozite solo, misije su više timske - kao i u stvarnom životu. I upravo onda, kad ste u mogućnosti odigrati uzbudljive čoporativne misije, shvatit ćete da igra postaje totalno neigriva jer se usporava do granica nepodnošljivosti. Nažalost, nije to krivnja programera, nego je standardna A1200 prespora da bi tako brzo obradila silne simulacijske podatke i iscrtala kompleksan krajolik s nekoliko desetaka zrakoplova u igri. Detalje možete uvijek smanjiti na minimum, no tada se gubi čar igranja, a igra će još uvijek biti spora. Sorry, no jedino ubrzivačka kartica sa 030 procesorom pruža pravi užitak igranja ne umaljujući kvalitetu grafike i brzinu izvođenja.





Želite se malo provozati Lockheedom ili Electric Lightningom? No frks, za to se opet pobrinuo Vulcan Software.





Prva eskadrila čeka na vas, ubacite se u kokpit i provozajte ove mrcine.

...nisko pada...

JETPilot je prava pravcata simulacija. Teren od Škotske do Mediterana je pokriven vrlo detaljno i autentično, naravno, ako ste uključili maksimalne detalje. U igru je ubačeno ukupno 27 europskih aerodroma, a parametri simulacije odstupaju od ponašanja pravog zrakoplova najviše 10%. Igra je proširiva glede dodatnih terena i misija pa se u skoroj budućnosti od Vulcan Softwarea očekuju expansion diskovi. Kontrola prometa se odvija u realnom vremenu, a atmosferske uvjete reći će vam momci iz kontrole leta. Pogled možete efektno rotirati u svih 360 stupnjeva u kabini, a ako vam ni to nije dosta postoji mnoštvo vanjskih pogleda koji doprinose efektnosti grafike. Stupanj konfigurabilnosti JETPilota je nevjerovatan: biranje razlučivosti, detaljnosti grafike, opisi misija, sve ćete moći podesiti ne biste li izvukli koji FPS više. JETPilot preporučujem aviofanaticima, bilo početnicima ili proficima. Vlasnici A500 mogu također isprobati ovu izvanserijsku simulaciju, no neka ne gaje nikakve iluzije glede brzine jer je JETPilot i na standardnoj A1200 dosta spor, što u kasnijim misijama može postati ozbiljna smetnja igrivosti. Bojim se da je ubrzivačka kartica jedino rješenje, no što ćete, ovakav realizam zahtijeva i brz procesor. JETPilot nam je ustupio Megavisiona, gdje ga možete nabaviti po cijeni od 250 kn, što i nije previše za ovakav dragulj među simulacijama.

JETPilot

Proizvođač: Vulcano Software

Min. konfiguracija: Amiga 500, 1Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**81%**
Grafika:	**88%**
Igrivost:	**90%**

UKUPNO:
Igrano na: A1200/30, 10Mb **87%**



Blockhead

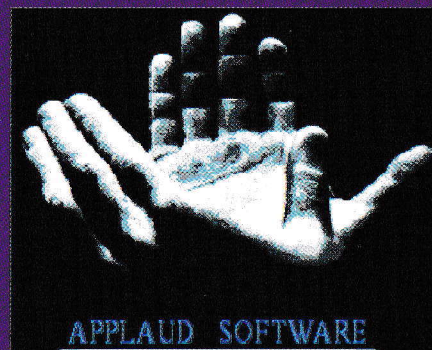
Berislav Jozić

Još jedna igra stoput prožvakane ideje, zgodne grafike i s puno dodataka. Ukratko: prava razbibriga.

Tema je ove zabavne igre stara, tragovi joj sežu čak do krapinskog pračovjeka: prebacujete kockice u rupe odgovarajuće boje, a kad sve ubacite, prelazite na sljedeći, teži nivo, gdje vas čeka isto. Dosadno, ha? Ne! Možda je stil ove mozgalice star, ali su je dodatne ideje neizmjerno obogatile i učinile zanimljivijom. Pogled je, kao i obično, odozgora, sami kontrolirate malog čovječuljka koji gura (i vuče) raznobojne kocke po ekranu, ali su programeri, da bi vam olakšali (i otežali) posao, ubacili led, polja što oduzimaju energiju, polja što tresu električnom strujom, dinamit za razbijanje zidova, voće što donosi dodatne bodove i hrpu drugih dodataka. Naravno, tu je i vremensko ograničenje u obliku utega što će pasti na vašeg prijatelja ako ne završite nivo prije nego ga spljošti.

Dvije važne stvari dodane ovoj igri a koje mnogim igrama nedostaju su: mogućnost uporabe šifre i kratki uvod gdje vam je objašnjen način igranja. Mrzim kad mi se dogodi da završim neki teški nivo, a ne postoji mogućnost da snimim poziciju ili zapišem šifru za nastavak igre od tog nivoa. Također zna biti vrlo neugodno upoznavati igru i gubiti živote, živce i vrijeme na prvom nivou samo zato što niste znali da se nešto rabi na točno određen način. Mnogi bi programeri načinili pametan potez kad bi se glede ovih dodataka ugledali na Applaud Software.





Zaključak? Vidio sam mnoge varijacije ove teme, ali Blockhead je najdorađenija i najugodnija za igranje. Ako volite logičke igre, Blockhead će vam doista uljepšati dan.

Blockead

Proizvođač: Applaud Software

Min. konfiguracija: Amiga 500, 1,5Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	**60%**
Grafika:	**68%**
Igrivost:	**70%**

UKUPNO:
Igrano na: Amiga 1200, 6Mb **65%**



Worms The Director's Cut

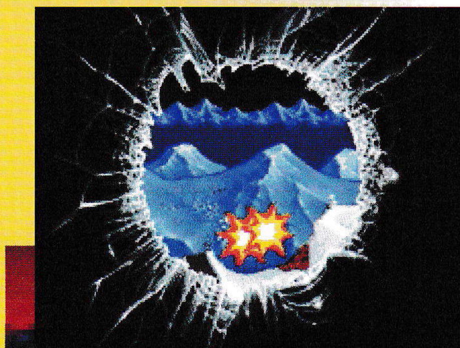
Berislav Jozić

Iz radionice poznatog Teama 17 stiže nam odličan nastavak genijalnih Wormsa. Crvoljupci, navalite!

Prema riječima programera Teama 17, ovim izdanjem željeli su dati Amiginim igračima najbolju moguću verziju prvih Wormsa. Stoga THE DIRECTOR'S CUT nikako ne treba zvati Worms 2 - ovo bi se prije moglo nazvati WORMS 1.5.

Vjerojatno već svi znaju kako su izgledali prvi Wormsi, stoga pogledajmo što nam novog donosi DIRECTOR'S CUT.

Prvo ćete primijetiti povećani uvodni izbornik (bomba što lebdi među opcijama nema nikakvog značenja, ona je tu samo da vas iznervira). Dodane su razne korisne opcije (npr. kako će biti ispisana imena crva, mogućnost samoodređivanja koliko će štete nanositi pojedino oružje...), a najvažnije nove opcije su one za učitavanje dodatnih zvučnih efekata i nivoa vlastite izrade (nažalost, prikazano je samo koji su vam nivoi na rapolaganju, još uvijek morate njihova imena upisati ručno).





Povećan je izbor momčadi, što će pozdraviti oni koji vole sazvati društvo na igru, pa svatko kreira svoju ekipu. Kako je broj novih opcija vrlo velik, preporučujem svim igračima (i starim i novim) da se prije starta dobro upoznaju s mogućnostima koje im igra nudi.

Naravno, bit će tu i novih specijalnih oružja, a dobivate ih poznatim WEAPON DROPom. Ima tu svega, od poludjelih krava preko bejzbol palica do eksplodirajućih bakica, a najefektnija su ona što se skrivaju iza znaka "?!". Neću vam opisivati učinak i uporabu novih oružja jer otkrivanje spada u čari igre. Što se tiče starih oružja i opreme, većina toga je ostala ista, uz male izmjene u ograničenjima i mogućnostima (isprobajte NINJA ROPE). Osim toga, dodani su i novi tereni, a svaki od njih ima i špiljsku (CAVERN) varijantu - što znači da nivo ima i "strop" (korisno za korištenje NINJA ROPEa, ali zato onemogućava korištenje AIR STRIKEa). Uz igru ćete dobiti i mali programčić (WORMPREFS) kojim možete sami definirati novi tip terena ili postaviti parametre za generiranje nivoa. Ako vam se više sviđa "ručno" crtati svoje nivoe, tu je graffiti mode u kojeg ulazite prije startanja bitke. U njem možete mišem nacrtati okvir, a računalo će u nj dodati elemente odabranog terena



(suncobrani, razbijeni auti, vješala ...). Na taj će način i oni bez slikarskog talenta u nekoliko trenutaka kreirati novi nivo (više vam ne trebaju razni programi za crtanje i ne treba izlaziti iz igre).

Što se tiče same borbe, sve je ostalo isto, samo u mnogo više boja i s mnogo više detalja. Iako mi se čini da su kompjutorski timovi malo pametniji (više im se ne događa da skoče na minu ili odsetaju u more), još uvijek nisu toliko lukavi da bi predstavljali prijetnju ozbiljnom igraču. Način igre i biranja oružja je ostao isti pa čak i izgled ekrana - pokazatelj snage timova je na vrhu, a kontrolna ploča u dnu ekrana.

Pomenuti noviteti pripomogli su Wormsima da postanu još igriviji i zarazniji nego prije, ali to još nije sve. Programeri su u samu igru sakrili nekoliko (po nekim glasinama čak pet!) tajnih opcija za korištenje specijalnih oružja i cijelih novih modova igre. Ove opcije uključuju se upisivanjem poruka na uvodnom ekranu. Pokušajte ih otkriti, a uspijete li, javite nam se u Hackermaniju!

P.S. Jedna od šifri je preuzeta iz starih Wormsa - TOTAL WORMAGE.

Worms - The Directors Cut

Proizvođač: Team 17

Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	77%
Grafika:	81%
Igrivost:	92%

UKUPNO: **85%**
Igrano na: Amiga 1200, 6Mb

G-Nome

Patrik Pencinger

Mechwarrior 2, Earthsiege 2, Shattered Steel, G-Nome..., samo su neke od igara sve popularnijeg MECH-žanra. Stavljaju vas u ulogu komandanta najrazličitijih višetonskih vozila (bolje reći oružja) negdje u dalekoj budućnosti punoj ratova i bijede, gdje je vaš glavni cilj uspješno završiti seriju najrazličitijih misija, tj. pobijediti.



Activisionov je MechWarrior 2 postavio visoke standarde svojom iznimnom igrivošću, impresivnom grafikom i jakim 3D engineom. Ostali ga pokušavaju manje-više uspješno slijediti pa tako i 7th Level. Iako G-Nome nije najbolja igra tog žanra, donosi zanimljive novine zbog kojih je vrijedi odigrati.

Mehanički Rat

U G-Nome svijetu ljudi nisu sami u svemiru, bit će tu i četiri velike republike koje se svom žestinom bore za svaki dijelić svemira. Zadnji sukob vodi se zbog mineralnih bogatstava koja bi pobjedničkoj rasi pružila ekonomsku pa samim time i vojnu premoć. Napetost raste, pogotovo između dviju najnaprednijih rasa, ljudi i scorpova, a svoj vrhunac dostiže kad ljudski špijuni doznaju za novo oružje najljućih protivnika, genetski stvorenu zvijer-robota koja scorpovima omogućuje ogromnu taktičku prednost. Ljudi su joj dali i nadimak, G-NOME! Vi ste u ulozi umirovljenog narednika specijalne jedinice koji je zapao u očaj i samosažalijevanje nakon zadnje neuspješne misije. Dane provodite u tamnom kutu galaksije opijajući se u nekakvom sumnjivom baru. Jednog jutra potražit će vas general Wilkins kome je prijeko potreban iskusan vođa za iznimno važnu misiju. Zadaća će vam biti prodrijeti u neprijateljske redove, sastajati se s tajnim agentima prikupljajući najnovije informacija o G-Nomu i na kraju ga uništiti!



AAAAAA, teksturice !!!

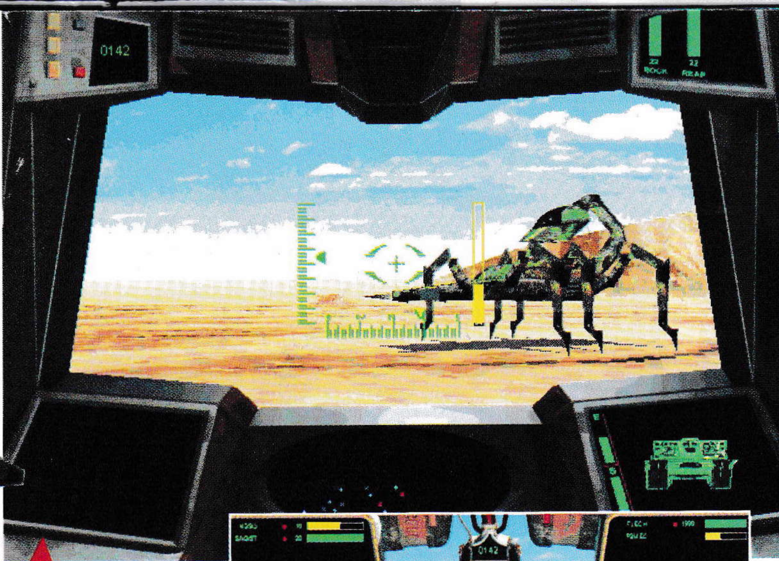
Samu igru čine četiri kampanje sastavljene najmanje od 5 misija. Svaka ima različit grafički lajtmotiv (možete se boriti u pustinji, na snijegu, na travnjacima ili na vulkanskom tlu), grafika je kristalna SVGA s tisućama boja (65 i nešto...). Teksture neba, planina, krajolika i HAWC-ova (Heavy Armor Weapons Chassis) vrlo su detaljne. Sve ovo, dakako, ima i negativnu stranu - hardversku zahtjevnost. Srećom, G-Nome je jedna od prvih igara koje koriste MMX tehnologiju. Iako je ja nisam uspio doživjeti, nadam se da stvarno "unosi novu dimenziju u svijet igranja"...

O novim šminkerskim efektima kao što su višestruki izvori svjetla, particles (čestice) itd., u G-Nomu ne treba ni misliti jer ih, nažalost, nećete naći. Ako vam nikad dosta brzine, uskoro će biti izdan Direct 3D patch i omogućiti hardverskim ubrzivačima DirectX-a komuniciranje s ovom igrom. Glazba se vrti izravno s CD-a i na zadovoljavajući način obavlja svoju funkciju pojačavajući uzbuđenje u ključnim trenucima. Zvučni efekti zaostaju - dok se krećete okolo u stotonaškoj zvijeri, nemate dojam da se stvarno radi o mrcini za kakvu se prodaje, čuju se samo zvukovi iz okoliša i pucnjava.

Vojničine

Jedna od svijetlih G-Nomeovih točaka je različitost radnji pojedinih misija. Dobro, većinom ćete manevrirati po bojnom polju obasipajući ostale HAWC-ove, baze i kupole raketama, laserima i ostalim poljoprivrednim alatkama. Ništa novoga, reći ćete! Ipak, veliku novost donosi tzv. SOLDIER mod: kad vam se god prohtije, moći ćete







7th Level već u staroj maniri nastavlja dizajnirati jako (brrr...) opasne robote u obliku škorpiona i drugih živina.

iskočiti iz robota i pronjuškati teritorij svojom njuškom. A ako ste jaaako hrabri ili jednostavno ubilački raspoloženi, upustite se u borbu s robotima uz pomoć vašeg bijednog laserčića. Sve to pomalo podsjeća na Terra Novu Looking Glass Technologiesa. Bit će tu mnogo novih ideja za nove misije. Tako npr. postoji misija (jedna od ranijih) u kojoj se morate probiti do kontrolnog centra mosta. Čim ga pronađete, morate iskočiti iz robota i ručno aktivirati spuštanje mosta da biste mogli dalje napredovati (naravno, vrativši se u HAWC). U drugim, pak, misijama trebat će sabotirati komunikacijsku zgradu i ukrasti tzv. IFF šifre pomoću kojih se raspoznaju neprijateljski od prijateljskih HAWC-ova. Koristeći ih, moći ćete neopaženo ušetati u neprijateljsku bazu. Ovakav stil igranja i zadovoljavajuća borba robota (iako nije baš dorasla MechWarrioru 2) ima i svoju cijenu. Poginete li u kojoj misiji, radnja se ne nastavlja, nego misiju ponavljate sve dok je ne prođete, što je ponekad jako frustrirajuće jer je igra prilično teška čak i u easy modu! Kontroliranje HAWC-a nije baš munjevito. Igra na vaše komande zna reagirati sa zakašnjenjem, pogotovo u žaru bitke, što može biti vrlo pogubno pri nišanjenju glupim (DUMB) oružjem. Zanimljivost je mogućnost prolaska misije i ako vam unište robota. Opreznim gađanjem moći ćete natjerati neprijateljskog vojnika na iskakanje i potom mu oteti robota, ali ga morate odmah ubiti jer i on može rabiti istu taktiku na vama!

Tu su i već standardne opcije za umreženo igranje - IPX mreža, modem, serijska veza, Internet. Uključeno je više MULTIPLAYER mapa, dva načina moda za najviše 8 igrača (TEAM PLAY i DEATH MATCH). Pa ako je G-Nome samo još jedan u moru MechWarrior klonova, ipak je on i nešto više od toga jer uvodi prvo lice, tj. soldier mod.

Zanemarimo li neke njegove mane, razmaženi igrači dobit će sasvim solidnu akcijsko-razbijačku robotsku igru!

G-Nome

Proizvođač: 7th Level

Min. konfiguracija: PC P5/90, 16Mb
Druge platforme: N/A

Zvuk:	68%
Grafika:	87%
Igrivost:	78%

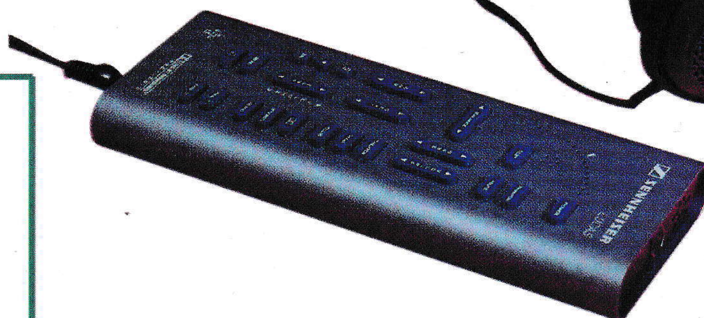
UKUPNO:
Igrano na: PC K5/133, 32Mb **79%**

Patrik Pencinger

Dolby Suround slušalice

Sanjate o kućnom kinu? Šest zvučnika raspoređenih po sobi zacijelo bi dalo novi dimenziju svemu što igrate, gledate... Postoji jeftinije rješenje, LUCAS Pro Logic Systems izbacio je na tržište poseban dodatak. Prvotno namijenjen samo radu sa slušalicama, no može se koristiti i sa 1-2 para zvučnika. Iako ne daje tako sjajne efekte preko zvučnika, oni koji su probali s kvalitetnim parom slušalica tvrde da je situacija malo drugčija. Ako ni za što drugo, ovu igračkicu možete koristiti kao prenosivi Dolby Suround Dekoder. Kako ne biste mislili da ovo nije ništa drugo doli miješalica stereo kanala, spomenimo i korištenje Haas efekta za što veću realnost (npr. kad čujete zvuk iz jednog smjera, jedno ga uho čuje nešto prije drugog. Kad se ovo dogodi, vaš mozak "isključuje" udaljenije uho i pomaže vam locirati zvuk. U LUCASovim slušalicama Toltec procesor zvuka izračunava glasnoću i kašnjenje svakog od 5 virtualnih zvučnika za svako uho stvarajući, dakle, jednokanalni zvuk koji vam se zajedno slijeva u prostor i stvara vam uvjerljiv 3D okoliš, a ne smetaju ni susjedima... 2800 kn











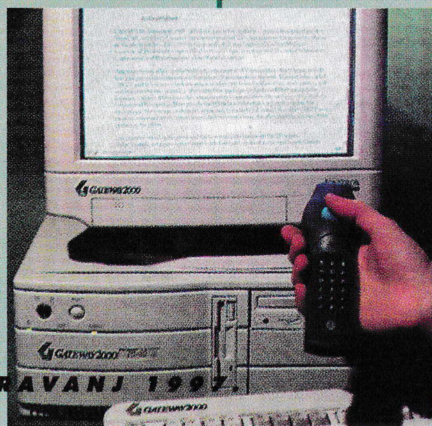
M2 tuče N64

Kao što vidite, vanjski izgled još nije odlučen. M2 je ime nove konzole koja bi trebala pomesti sve na tržišta uključujući i Nintendo 64. S riječi na činjenice: ova je zvijer gonjena PowerPC 602 čipovima na 66 MHz svaki. Iznimno je važno što postoje dva čipa jer je jedan od njih zadužen za izračunavanje geometrije 3D prostora dok se drugi bakće s kodom igre. Ovo povećava performanse i konačan je rezultat 1000000 sjenčanih poligona u sekundi. Realno gledano, uzevši u obzir sve Murphyjeve zakone, dolazimo do brojke od kojih pola milijuna, što je i više nego dovoljno da N64 stjera u rupu iz koje je i ispuzao sa svojih 200000 sjenčanih poligona u sekundi. Ugrađeni CD će biti četverobrzinski, što, nažalost, znači da to neće biti prva DVD konzola kako je najavljivano. No i bez toga zvuči impresivno!



Čarobni Internet upravlj

U moru čudnih periferija za vašeg PEECEEYA predstavlja jednu od naj...hmm...zanimljivijih? O čemu je riječ? Jednostavno, o daljinskom Internet upravljaču, što god to značilo. Nakon podužeg dešifriranja spravice, zaključismo da je to ništa drugo doli poluprogramabilni trackball malo neobičnijeg dizajna. Kako i tvorci ovog čuda kažu, od miševa bole ruke, a njihovo klikanje živcira, prijeđite na inteligentniiji izbor... Postoje dvije verzije: žičana veza s računalom, koja će vas koštati 400 kn, i infracrvena, teška 500 kn. Dodatni problem je to što miško zauzima com port, pa dolazi do različitih zavrzlama s njim, modemom, xy-pinskim utičnicama... Sve u svemu, ništa revolucionarnoga, a kladim se da vam neće ubrzati rad s Internetom, barem ne prvih 6 mjeseci...



cd rom po europskoj cijeni

ORBIS

Varaždin - Croatia, B.Radić 90
tel. 042 / 260.824 261.121
www.orbis.hr
info@orbis.hr

NAJOZBILJNIJE NUDIMO
NEOZBILJNE STVARI

VRSurfer 3D



NAJBOLJE
NAOČALE NA TRŽIŠTU !!
MADE IN U.S.A.
I ŠTO JE VAJVAŽNIJE,
MOŽEŠ SI IH PRIUŠTITI jer
ne koštaju puno! Za PC i TV.
BEZ KARTICA, BEZ ŽICA... JEDNOSTAVNA MONTAŽA...
TRAJANJE BATERIJE 1000 SATI ! SUPER POVOLJNO
U KOMPLETU ZAJEDNO S IGRAMA ILI VIDEO KASETOM.
Includes 3D LCD eyewear, transmitter, 3Dvideo tape and 3D software and games on CDrom. DESCENT 2, Stereo VR, 3D Pong, Doodle, MUX-IT, 3D Backdrops
Many new and exciting titles will become available soon from VRex and other developers.

NOVO

Nazovite za nove CD naslove!

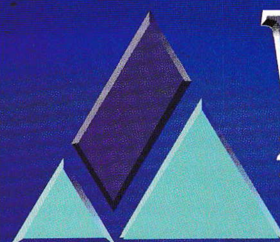




JOYSTICI
THRUSTMASTER



Screamer 2



VISTA

ZAGREB, SORTINA 15
TEL/FAX:01/ 6525-340
6554-999

KOMPLETNA PC RAČUNALA

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 166 MMX
cpu INTEL	cpu INTEL	cpu INTEL
16 MB RAM-a	16 MB RAM-a	16 MB RAM-a
HDD 1.3 GB	HDD 1.3 GB	HDD 1.3 GB
14" color LR NI	14" color LR NI	14" color LR NI
5.224 kn	6.280 kn	6.990 kn

LASERSKI PRINTERI
Made in Japan
OKI 4W
600 dpi, 4 str/min.
1.850 kn

PC DJELOVI:
CD ROM-ovi
SoundBlasteri
Zvučnici
Fax/Modemi
TV i FM PC kartice

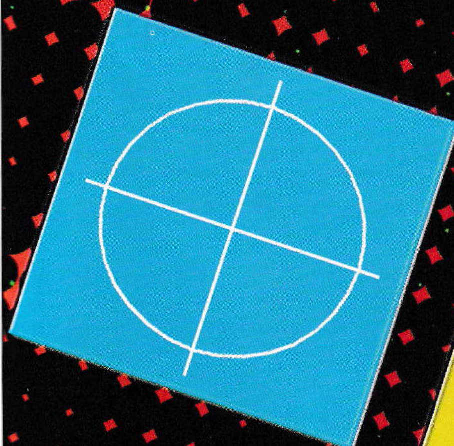
Fax/Modemi US ROBOTICS
SoundBlasteri CREATIVE LABS
PC Računala 166 MMX i 200 MMX

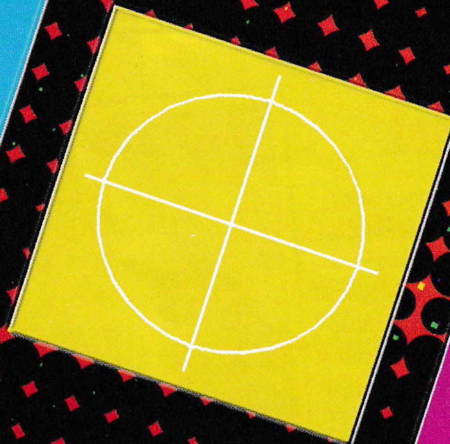
NOVO ! MOGUĆNOST PLAČAJA U RATAMA

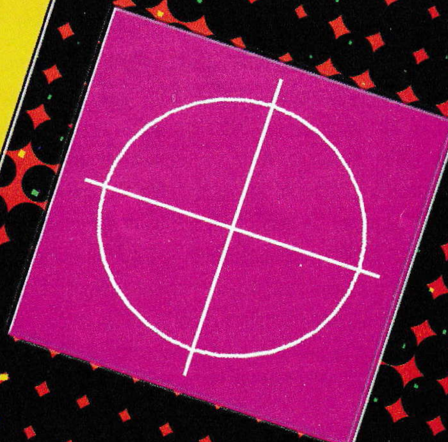
Sve cijene su veleprodajne.

Najjeftinije osvjetljavanje u gradu!

Vrhunska priprema
Izrada filmova (305mm)
Specijalne pogodnosti za osvjetljavanje većeg broja color stranica







- Janus Studio - Petrinjska 11 - 10000 Zagreb -
- tel/fax: 01/43 51 79, 42 78 83, 42 98 10 -

Internet telefon

Jedan od zanimljivijih dodataka, pored modema, bit će zacijelo i ovaj Internet telefon. Ideja korištenja modema u svrhu međugradskih razgovora, čak i međudržavnih, a po lokalnim tarifama je vrlo privlačna. Opet, upitno je koliko vam je to uopće potrebno, jer vam ionako treba full duplex kartica, uz koju ste najvjerojatnije dobili i mikrofon i slušalice, što može poslužiti isto kao i slušalica, ako ne i bolje. Ako se baš nikako ne možete naviknuti na to da telefonirate kao da slušate walkman, onda pljunite 300-tinjak kuna zalijepite ovo čudo na monitor i razgovarajte! I još nešto, telefon može koristiti popularne programe namijenjene baš u ovu svrhu, kao npr IPhone 4.0.





Apple lansira Pippina

Već dugo najavljivana konzola s Appleovim podsustavom, konačno je ugledala danje svjetlo. Svrsta li netko ovu crnu kutijicu u ladicu s PSX-om, grdno će se prevariti. Pippin u sebi ujedinjuje multimedijsku snagu Applea, standardne Internet mogućnosti, a sve je to munjevito gonjeno RISC baziranim PowerPC procesorom. Licencu za prodaju i proizvodnju ovog komada hardvera Apple je odlučio prodati pa se nemojte začuditi ako na vašem novom Pippinu osvane ime tvrtke Bandai ili neke druge. Specifikacije Pippina su dostavljene i nekim poznatim softverskim tvrtkama, na njihov zahtjev (7 th Level, Headbone Interactive, Microfolie). Nažalost, kako stvari za Apple stoje, ne treba se baš nadati da će Pippin, unatoč svojim karakteristikama, uspjeti prestići konzole poput PSX-a i SEGA Saturna.

Sony kaže: Može i prenosivo!

Negdje u zoni sumraka, gdje se preklapaju pop glazba i poslovne aplikacije, iz magle izranja novi Sonyjev prenosivi CD-ROM! Sony kaže: možete ga koristiti kao običan CD ROM, kao prenosivi CD ROM, kao prenosivi Discman, kao komponentu linije, blah, blah... Kvaliteta zvuka je pristojna, a u posebnim slučajevima brzina playbacka drastično raste, tako da ovaj walkROM (hmm, nije ovo Rom, nego složenica od Walkman i CD-ROM) gonjen lithium ion galvanskim članком postiže brzinu 900kb/s preko ugrađenog mu SCSI-2 sučelja upakiranog u PCMCIA karticu. U povećoj kutiji dobijate cd-rom, slušalice, adapter, akumulator i njegov punjač te drivere skrivene negdje duboko u kutiji. Sve to "samo" za 3600kn. Ah, da: želite li mališana spojiti na veliko računalo nekim klasičnijim portom, to će vas stajati dodatnih 250 kn...





MPP-2i kolor kamera

Otkad se pojavio SGI Indy, svi mi sanjamo o kameri nad kompjutorom koja bi ostvarila naše snove o videokonferencingu, videofoniji i sličnim videonovotarijama. U paketu s ovom kolor kamerom dolazi mikrofon i softver, tako da je uz odgovarajuću vezu dvaju videofonista moguće odmah uspostaviti live feed. Tek kad se ovako nešto nađe pred vama u stvarnosti, upitate se kolika je isplativost ovakvog ulaganja i želite li doista da netko gleda što vi činite razgovorajući? Neka ograničenja, nažalost, ipak postoje. Preko obične telefonske veze moguć je samo jednosmjeran razgovor. Bit će vam jasnije povučemo li paralelu npr. s RADIO STANICOM. Dakle, jedan govori, a modem prenosi signal prenosi u jednom pravcu, pa drugi govori i modem to šalje vama. Nešto kao videointerfon. Ovo je više ekstravagantna igračka, nego pravo videokonferencijsko oružje, što dokazuju i performanse od 10 fps 160x100 preko 28800 veze, u jednom smjeru. Cijena 2400 kn.

Sony Data Pro

Otkako je Sony izbacio MD (MiniDisc) format, jasno je da se trudi što više progurati na tržište. Zadnji u seriji takvih pokušaja je izbacivanje "osobnog digitalnog sustava dokumenata". O čemu je riječ? Sony je, u biti, "izmislio" skener sa 10.4-inčnim displayom, snimačem MD-a i hard diskom. Velika bi mu prednost trebala biti mobilnost. Može se spojiti na PC, gdje može služiti kao FAX periferija vašem računalu, a kupite li posebni kabel, možete koristiti i ugrađeni modem. Cijeli je stroj opremljen, znači, MD-om kapaciteta 140 MB i hard diskom od 540 MB (sve skupa, ovo može spremiti 4000 A4 papira). Odlučite li se za ovako nešto, morat ćete duboko posegnuti u džep: cijena je samo 13000 kn!





Toshiba Brezza PC



Snage nikad dovoljno! slogan je kojim su bili vođeni dizajneri stvarajući ovu najšminkerskiji stroj na PC tržištu. Specifikacije su zaista impresivne; riječ je o 5.2 gigabajtnom hard disku, Pentium MMX procesoru na 200 MHz, 64 MB RAMA, 16xCD ROM-u, a sve je nadopunjeno multimedijskim elementima poput 17-inčnog monitora/televizora, telefona, FM radia i CD playera, a ne smijemo zaboraviti ni daljinski upravljač. Kabel tipkovnice odgovarajuće je duljine i možete pisati tekst, ili što god drugo radili na kompjutoru, udobno zavaljeni u omiljeni naslonjač. Što se zvučnika tiče, oni su neimenovani i ugrađeni u tele...hm...monitor. Tu je, također, i veliki zeleni LCD, gdje ćete biti obaviješteni o trenutačnom stanju sustava. Cijena (u Japanu), prava sitnica: 26 000 kn.

Glazba kroz kugle...

Pred vama je nešto što bi zdrav čovjek ocijenio kao kreaciju podivljalog dizajnera ovisnog o LSD-u koji se dohvatio planova za zvučnike. No, nije sve kako se čini, čudan je dizajn ovdje razložan. Kako u normalnim zvučnim kutijama dolazi do smetnji izmedu nisko, srednje i visokotonca, što utječu na kvalitetu zvuka, ponajviše na čistoću, pred dizajnere je postavljena zadaća: OTKLONITI, ne pitaj kako. I otklonili su na najjednostavniji mogući način - podijelivši zvučnik na tri dijela. Osim što će vjerno reproducirati glazbu, ovi će zvučnici biti i ukras, izrađeni su od najfinijeg mahagonij furnira više puta prelakiranog. Zaigrate li jednom kompjutorsku igricu s parom ovakvih mrcina oko sebe, bit ćete očarani, ali ćete se vrlo brzo probuditi čuvši cijenu. Za 12000 funti ilíti oko 120 000 kuna možete kupiti 4 vrhunska Pentiuma s BUNDLE zvučnicima. Ovi zaista impresivni zvučnici TryActiva parat će zrak u sobi snagom od 1200 W.

VISTA MMX Pentium

Robert Gabelić

Početna buka oko MMX Pentiuma polagano se stišava, ovi procesori polagano dolaze u naša računala i postaju standardom.

Već letimičnim pogledom na Vistino kućište, uočit ćete da pred sobom imate moćniji stroj od uobičajenog kućnog računala. Osim lijepog dizajna, s prednje vas strane čeka ugrađeni Iomegin Zip drive koji je u ovom računalu sastavni dio konfiguracije.

Osnovna snaga

Srce Vistinog računala predstavlja Intelov Pentium MMX radnog takta od 166 MHz. Procesor se nalazi na matičnoj ploči baziranoj oko Intelovog VX chipseta. Ploča posjeduje 256 Kb Level 2 cashaa i 32 MB brzog EDO RAM-a. Bude li potrebno, memoriju možete nadgraditi do 512 MB, a osim uobičajenog 72-pinskog RAM-a, ova ploča posjeduje i dva utora za 168-pinsku vrlo brzu Synchronous DRAM (DIMM) memoriju. Ploča sadrži i PCI Bus Master IDE kontroler s dvama konektorima na koje možete spojiti do četiri IDE uređaja u dva kanala, što omogućuje brži protok podataka. Kontroler podržava i Enhanced IDE uređaje kao što su CD-ROM driveovi. Ugrađeni Quantumov Hard disk veličine je 1.7 GB i nosi oznaku Sirocoo. Deklarirana brzina diska iznosi 16.6 MB u sekundi, što ga čini iskoristivim za multimediju i video. Svidjelo nam se što je Vista disk podijelila na tri particije, čime je smanjena veličina klastera, a nema ni nepotrebnog razbacivanja prostora diska.

Slika

Grafički podsustav ovog računala temelji se na Miro Video 22 SD kartici sa 2 MB DRAM-a i S3 Trio 64V+ grafičkim procesorom. Ova kartica potpomognuta hardverskim akceleratorom sposobna je prikazivati AVI i MPEG videozapise na punom ekranu uz 30 slika u sekundi, što je svrstava među bolje kartice. Podržane rezolucije kartice kreću se od 640 x 480 do 1280 x 1024 točaka. Broj boja ovisi od prikazane rezolucije: pri maksimalnoj rezuluciji je 256, dok pri korištenju moda 800 x 600 omogućuje prikaz od 16,7 milijuna boja. Da sve ovo lijepo i izgleda, brine se ARX DA 1565 15-inčni monitor. Ovaj Plug & Play monitor koristi ravan ekran (CRT) s veličinom točke od 0.28 mm. Zavisno od rezolucije, horizontalna frekvencija osvježavanja ekrana iznosi 30 do 65 kHz, što uzrokuje vertikalno osvježavanje ekrana u rasponu između 50 i 100 Hz. Slika ARX-ovog monitora ne umara čak ni pri dužem gledanju u ekran, što će svakako znati cijeniti korisnici koji duže sjede uz uz računalo.

TV

Zacijelo najzabavniji dio cijele konfiguracije Vistinog Pentium MMX-a čini Miro-ova PCTV Tuner kartica. Pomoću ovog uređaja računalo je osposobljeno za prikaz TV programa i dopušta, osim gledanja TV-a, digitalizaciju statičnih i pokretnih slika. Miro PCTV je PCI kartica koja s grafičkim podsustavom izravno komunicira preko PCI sabirnice rasterećujući rad osnovnog procesora, u našem slučaju Pentium MMX-a. Prikazana TV slika rezolucije je 768 x 576 točaka, a po potrebi može se smanjivati ili razvući preko cijelog ekrana. U oba slučaja rezolucija ostaje ista, točke se pri smanjivanju izbacuju, a pri povećanju interpoliraju. TV slika proizvedena PCTV karticom je odlična, naravno, pod uvjetom da imate dobar antenski sustav. PCTV ima opciju za automatsko traženje stanica koje memorirate i poslije pozivate po želji. Video signal možete prenijeti računalu i preko video rekordera ili kamere, što dodatno proširuje primjenu ove kartice.

Multimedijski standard

Ostale komponente ovog računala su Creativ Sound Blaster 16-bitna kartica, 120-vatni zvučnici i Toshibin CD ROM 12x brzine. Kvaliteta zvuka ovih kartica dobro je znana svim zaljubljenicima u dobar zvuk, a za one neupućene spomenimo da ova kartica koristi wave sintezu kojom zvuk dobija dodatno na uvjerljivosti. Na početku smo spomenuli da računalo dolazi s ugrađenim Iomeginim Zip driveom. Ovaj uređaj rijetko dolazi u standardnoj opremi računala. No, porastom veličine današnjeg softvera i datoteka koje on proizvodi postojanje ovakvog uređaja je više no opravdano i dobrodošlo u borbi protiv rastućih MB-a. Njegova mogućnost pohranjivanja podataka na izmjenjivom magnetskom mediju veličine 100 MB pomoći će u arhiviranju podataka i učiniti vaš posao sigurnijim.

Vistin Pentium MMX pokazao se vrlo brzim i pouzdanim. Kompletna konfiguracije pažljivo je sastavljena i predstavlja sljedeću generaciju pentium računala sposobnu za izvršavanje najzahtjevnijeg softvera bilo da je riječ o poslu ili zabavi.

Ustupio:
Vista, Sortina 15, Zagreb
tel/fax:
01/ 65 25 340
01/ 65 54 999

FALLEN HAVEN

DIE HARD

Cannon BJC 4550

Već smo upoznali nove Cannonove pisače sa fotorealističnim ispisom. U želji da dobijete bolji pregled nad ovim odličnim proizvodima odlučili smo se predstaviti vam model BJC 4550.

Canonov printer BJC 4550 svakako spada u kategoriju najkvalitetnijih komercijalnih ink-jet printera u boji, osim toga i svojom je cijenom, koja je čak približna cijeni nekih printera manjeg formata, vrlo pristupačan. Dakako, ako za iste novce možete dobiti printer većeg formata i većeg ispisa, ne treba puno razmišljati. Kvaliteta otiska, mogućnost ispisa na velike formate, velika brzina, razni mediji što ih može koristiti (čak i preslika na majice) čine ovaj printer univerzalnim. Ovim printerom možete ispisivati u boji vaše slike, skice, nacrte, tabele sve do formata A3. Naravno, ako želite postići krajnju realističnost slike, možete u pomoć pozvati i Canonovu Photo-realistic tehnologiju pa umjesto klasične CMYK tinte rabiti onu photo-realistic ili čak fluorescentne boje.

Brzina ovog printera je više nego začuđujuća: u minuti printa 3-5 crno-bijelih stranica ili 2,6 kolor stranica (prosječno 30% ispunjenih bojom). Želite li kvalitetan printer u boji kojim ćete dugo biti zadovoljni, BJC 4550 je najbolje rješenje.

Ustupio:
KSU Company d.o.o.,
J. Dobrile 50, Velika Gorica
tel. 01/ 72 21 22
fax. 01/ 72 22 73



Thrustmaster povoljniji!

Bibor Kiraly

Dok se VR ne useli u naše stanove, tu je Thrustmaster, tvrtka koja je dokazala da je najkvalitetnija u izradi svih mogućih igaćih sredstava. Ono što je Microsoft u tastaturama i miševima, Matrox u grafičkim ubrzivačima ili Creative Labs u zvčnim karticama, to je Thrustmaster u igraćem priboru.

Iako nemaju previše proizvoda, ti isti pokrivaju cijelokupnu igračku potrebu. Ali, ako se malo bolje razmisli, jednom prosječnom igraču treba puno manje nego cijela kolekcija joysticka. Zato je Prebeg Commerce i ovaj put postupio pošteno prema svojim budućim kupcima. Tri joysticka iz Thrustmasterove kolekcije - X Figher, Top Gun i volan Grand Prix 1, su sada dostupni po značajno nižim cijenama.

Zašto baš ova tri joysticka? Zato jer su sva tri drugačije namjene. Volan je, potpuno je jasno namijenjen za simulacije vožnje vozila. Tu se svakako trebaju naglasiti igre poput Formula 1 Grand Prix 2, Screamer2 i Need 4 speed. Grand Prix 1 pokazuje izvanredne performanse - čvrst je, stabilan (zahvaljujući dvjema šarafima kojima se može pričvrstiti na svaku ravnu površinu), i izdržava bez problema i vaše najagresivnije pokrete. Ova verzija dolazi nažalost bez mjenjača brzina. No ovo sve ne bi značilo ništa da gotovo sve (95%) simulacije nemaju kao predviđeno sredstvo igranja - volan. Softverska je podrška ogromna i često puno kvalitetnija nego za obične joysticke.

X Fighter bi se zapravo mogao nazvati jeftinijom varijantom Thrustmasterovih joysticka specijaliziranih za simulacije svih vrsti letenja. Naime, još uvijek spada u joysticke sa četiri puceta (kao TM-ovi arkadni joystici) a ipak je kretanje same palice sličnije profesionalnim palicama. Senzori su izuzetno osjetljivi, što uostalom nije ni čudo, jer je većina ovih palica vjerna kopija onih iz zrakoplova američkih zračnih snaga. U svakome slučaju, Tie Fighter, Air Warrior, Flying Corps daju puno više jer imate osjećaj kao da je sama igra bolja. A zapravo je samo onakva kakva bi zaista trebala biti.

Joystick Top Gun bih ja nazvao Jack-of-all-trades, to jest nasljednikom neuištivoga "Competention Pro" digitalnoga joysticka. Ova igraća palica je dokaz da se arkade na PC-u mogu igrati i bez tastature. Debela guma oko zgloba palice osigurava od svakog nenamjernog loma. Imate osjećaj kao da u ruci imate mješavinu analognog i digitalnog joysticka. Zapravo, Top Gun je ujedinio kvalitete oba tipa i stvorio idealno igraće sredstvo za ljubitelje arkada/arkadnih simulacija i mlađe igrače.

Ako vam navedeni razlozi nisu dovoljan razlog da odmah potražite proizvod koji vam je potreban, Prebeg Commerce nudi izuzetan popust pri kupovini joysticka Grand Prix 1, X Fighter i Top Gun!

Svaka nova generacija računala uključuje posljednji procesor, dodatne kartice i hard diskove, ali samo neki proizvođači uz njih isporučuju i17 inčne monitore. Ovakvi monitori polako počinju zamjenjivati one sa manjim dijagonalama ekrana od 14 ili 15 inča bitno podižući produktivnost i ugodnost pri upotrebi.



Goldstar Studioworks 74m

Robert Gabelić

Goldstar Studioworks 74m proizvod je renomiranog proizvođača elektronike LG Electronics Inc. jednog od najvećeg proizvođača kompjutorskih monitora . Ovaj model predstavnik je nove generacije multimedijalnih monitor koji dolaze sa standardno ugrađenim zvučnicima, mikrofonom i stereo pojačalom. Cijenom od oko 3000 kuna ovaj 17-inčni monitor smješten je u razred skupljih 15-inčnih modela što ga čini dodatno zanimljivim.

U velikom, lijepo dizajniranom kućištu smještena je 17-inčna katodna cijev sa ravnim ekranom vidljive površine od 15,7 inča što je prosječna vrijednost većine 17-inčnih predstavnika na tržištu. Katodna cijev je FST tipa, sa Invar shadow maskom, sa zatamnjenim i antirefleksnim zaslonom. Priključci za napajanje, audio i mikrofonski ulaz te 15 pinski D-sub konektor za priključak na računalo nalaze se sa zadnje strane monitora ,ispod izbočenog dijela čime se bitno proširuje radna površina omogućujući monitoru smještaj do samoga zida. Instalacija Studioworks-a odvija se jednostavno zahvaljujući podršci za DDC komunikacijski kanal. Ovaj model posjeduje tri DDC funkcije DDC1,DDC2B i DDC2AB od kojih posljednja omogućava dvosmjernu komunikaciju između računala i monitora . Naravno, i vaša grafička kartica treba podržavati ovaj standard. Raspon horizontalne frekvencije ovog modela kreće se od 30 - 50 kHz, što uzrokuje vertikalnu frekvenciju od 50 - 90 Hz zavisno od podržane rezolucije.Veličina točke na ekranu je 0.39 mm . Ovaj monitor može automatski detektirati video mod u kojem radite i prilagoditi optimalnu frekvenciju rada. Ugrađena je i mogućnost pohranjivanja modova u memoriju monitora od maksimalno 17 pozicija. Najveća podržana rezolucija iznosi 1024 x 768 točaka pri vertikalnoj frekvenciji od 60 Hz što nije impresivan rezultat, ali omogućuje vrlo stabilnu sliku,bez preplitanja, u što smo se mogli uvjeriti za cijelo trajanje testa. Slika je dobro fokusirana , sa oštrim rubovima. Na prednjoj strani monitora ugrađeni su kontrolni gumbi za dodatno, precizno podešavanje geometrije slike. Možete podešavati osvjetljenje, kontrast, horizontalnu veličinu i položaj, vertikalnu veličinu i položaj, zoom i trapezoid. Ugrađeni audio sustav proizvodi dopadljiv zvuk dovoljne jakosti, a nalaze se sa bočnih strana kućišta što nam se naročito svidjelo jer ne opterećuje dizajn monitora dodatnim proširenjima s prednje strane.

Ukupni dojam koji je ovaj monitor ostavi pri višednevnom radu je vrlo dobar. Bez obzira što mu nedostaju impresivne tehničke karakteristike slika na ovom monitoru je oštra sa dovoljno uvjerljivim bojama i što je vrlo važno ne zamara oči. Nedostatak je možda malo prevelika veličina točke (0.39 mm), no, ovaj monitor ionako nije namijenjen zahtjevnom profesionalnom radu, već svakodnevnoj kućnoj i uredskoj uporabi što dokazuje i cijenom.

Alternativno

Definiran pri kraju 1994, DDC omogućuje komunikacijski kanal između monitora, grafičke kartice i operativnog sustava. Komunikacija se odvija u svim smjerovima, omogućujući najbolju optimiziranost grafičkog podsustava i monitora.

DDC koristi četiri rijetko korištena pina u standardnim 15-pinskim VGA konektorima za komunikaciju sa informacijskim signalima iz monitorovog ROM-a i grafičke kartice.

Plug & Play implementacija izvodi se na nekoliko načina. PnP monitor mora podržavati DDC1 i DDC2B verziju specifikacije, a grafička kartica može podržavati bilo koji od navedenih. Kad se koristi DDC1 kompatibilna kartica PnP monitor šalje podatke kontinuirano; sa DDC2B kompatibilnim karticama monitor šalje informacije samo na poziv grafičke kartice. DDC2B kompatibilne kartice počeli su isporučivati svi veći proizvođači poput Miro-a, Matrox Graphics-a ili Diamond Multimedia-e.

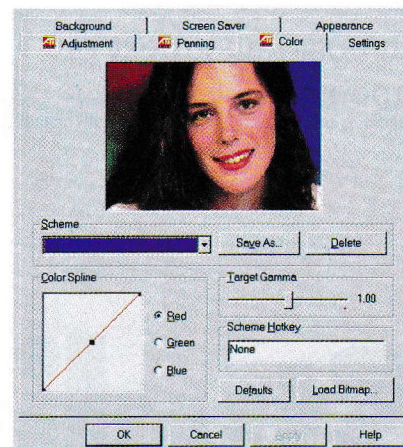
Ustupio:
Ve-mil,
Fallerovo šetalište 22, Zagreb
tel/fax:
01/ 36 77 00
01/ 36 77 01
01/ 36 63 63
01/ 36 64 52

Ati 3D Pro Turbo 3D Turbo PC2TV

Robert Gabelić



Sve veći grafički zahtjevi operativnih sustava i multimedijskih aplikacija, tjeraju proizvođače grafičkih kartica da neprestano izbacuju nove, brže modele. Osim ubrzanja, nova ATI-jeva kartica omogućuje izlaz na TV i gledanje televizijskog programa uz pomoćnu TV turner karticu.



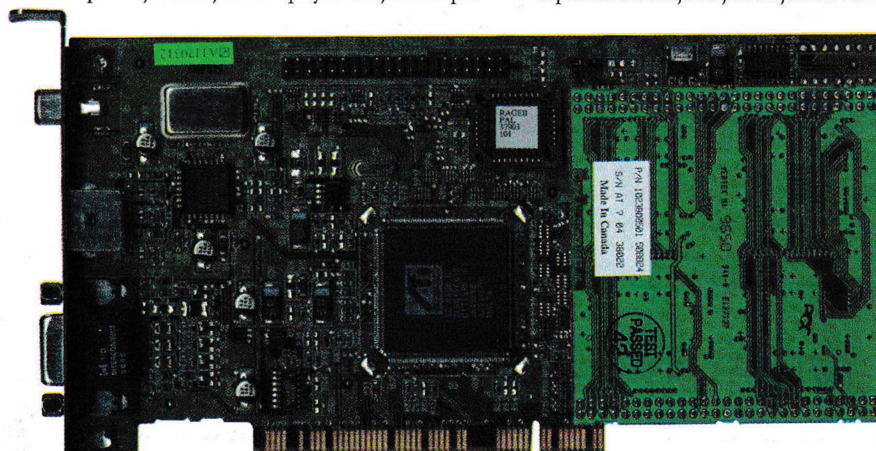
ATI- jeva 3D PRO TURBO PC2TV kartica je pravi predstavnik novih grafičkih ubrzivača koji uz 2D akceleraciju, hardversko ubrzanje reprodukcije videa i 3D ubrzanje nude i dodatne funkcije. Povezivanjem sa ATI-TV karticom omogućuje gledanje TV programa na zaslonu vašeg monitora.

Instalacija

Instalacija ATI-jevih kartica je vrlo jednostavna. Kartice postavite u odgovarajuće utore i povežete ih priloženim kabelom i hardverski je dio gotov. Pri podizanju sustava, Windowsi će automatski obaviti detekciju novog hardvera i zatražiti drivere. Iznimno osmišljeni driveri dolaze na CD-u. Po završetku instalacije uspostavljaju tri nova izbornika u apletu Display iz Control Panela kojima preuzimate kontrolu nad radom kartice. Osim podešavanja osnovne geometrije slike, možete mijenjati i način kontroliranja boje ili izabrati prikaz preko ugrađenog kompozitnog i S-video izlaza na kućnom televizoru. Ugrađene kontrole omogućuju i podešavanje virtualne plohe, čime još više možete proširiti radnu površinu vaših Windowsa. Uz drivere, na CD-u se isporučuje i ATI-jev video player. Ovaj korisni program omogućuje raznoliki niz funkcija, a na zaslonu se pojavljuje kao prozor koji možemo uvećati preko cijelog ekrana, gdje odabiremo želimo li gledati MPEG, AVI datoteke ili TV program. ATI-TV kartica sadrži TV prijamnik, čip za videodekodiranje i čip za dekodiranje teleteksta. Može automatski skenirati sve dostupne video kanale poput TV prijemnika. Televizijska slika prikazuje se u rezoluciji od 640 x 480 točaka, a veličinu prozora sa TV slikom možete odrediti sami. Zbog načina spajanja preko ATI-jevog AMC (ATI Multimedia Chanell), TV kartica ne opterećuje procesor, nego šalje sliku izravno grafičkoj kartici i monitoru. Poput televizijske, ATI-TV može vrlo dobro prikazati MPEG-1 datoteku, a najavljena je i mogućnost prikaza MPEG-2 standarda. Kartica ima mogućnost hvatanja videozapisa mirnih ili pokretnih slika s kamkodera ili TV-a pri čemu se postižu rezultati od 15-ak sličica u sekundi, no, za razliku od prikazivanja TV programa, ovdje će sve ovisiti o brzini i snazi računala.

Ati 3D Pro Turbo

Hardver ove kartice baziran je oko 3D RAGE II. procesora koji predstavlja ATI-jev posljednji grafički i video akcelerator. 175 megahercni RAMDAC dopušta frekvencije osvježavanja slike od 200 Hz pri rezoluciji od 800 x 600 točaka i 75 Hz pri maksimalnoj rezoluciji od 1600 x 1200 točaka. Kartica posjeduje 8 MB SGRAMA (Synchronous Graphics RAM) koji objedinjuje specijalne grafičke mogućnosti, poput zapisivanja u blokovima i podršku za dvostruke banke, što ubrzava mogućnosti dvostrukog međumemoriranja, 3-D iscrtavanja i izvođenja videozapisa. ATI-jev 3D Rage II. vrlo dobro ubrzava Microsoftov D3D API koji koristi većina modernih igara i grafičkih aplikacija. Hardverski su podržane mnoge 3D funkcije od kojih ćemo spomenuti samo najvažnije: Z-buffer, Gouraud sjenčanje, perspektivno korigirane teksture i animirane teksture kojih sa ugrađenih 8 MB možete imati stvarno dovoljno. PC2TV oznaka u imenu kartice postoji zbog mogućnosti slanja video signala na monitor računala, ali i na televizor. T Kompozitni cinch i S videokonektor na kartici omogućava ovakav prijenos pri razlučivosti od 800 x 600 točaka. Osim rezolucijom, ovakav način prikaza morate prilagoditi i frekvencijski spuštanjem rada kartice na 50 Hz. ATI 3D PRO TURBO PC2TV odličan je proizvod s podjednako zastupljenim 2D i 3D performansama. Ovo je jedna od najbržih kartica koju smo koristili. Opremljena sa 8 MB memorije dobar je izbor ne samo za profesionalce, nego i za zahtjevnije igrače kojima su dobro poznate 3D operacije i njihova hardverska glad. Otvorena arhitektura kartice dozvoljava dogradnju s novim akceleratorima, što će je zasigurno zadržati dulje u vašem računalu.



Ustupio:
Formel, Zvečajska 5, Zagreb
tel. 01/ 34 08 53, 34 09 37
fax. 01/31 53 49
www.formel.tel.hr/formel

Patrik Pencinger

http://www.il.ft.hse.nl/jinx/u2/u2main.htm

Jinx's U2 music ARCHIVE

Svim obožavateljima ove irske rock grupe, ovo će, vjerojatno, biti najbolje mjesto na Internetu. Ovdje će moći skinuti gomilu slika, semplova, autograma itd., naručiti majice, pogledati kako i kada se njihova turneja približava Hrvatskoj... (Najbliža dva koncerta održat će se 16.8 u Wiener Neustsdtu i 23.9. u Sarajevu).

http://www.warnerbros.com

Warner Brothers

Američka kompanija kod nas poznata najviše po crtićima. Volite li Zekoslava Mrkvu (Bugs Bunnyja, po njihovom...) i kompaniju, svakako navratite na ovaj site. Ugrađeni MIDI player i prekrasna grafika čine ovu stranicu jednom od najljepših na Internetu. Osim što će vas po dolasku čekati glazba iz crtića o Z. Mrkvi, Ptici Trkačici i sličnih, moći ćete ovdje pronaći i slike vaših crtanih junaka te najnovije informacija vezane uz projekte tvrtke.

http://www.pbs.org/wgbh/pages/aliens/alienhome.html

Alien Abductions

Gledate X-Files, otvorenih ustiju ste pročitali članak u PLAYBOYU o ALIEN kerefekama, hoćete još? E pa, dobit ćete. Pročitajte stvarna svjedočanstva ljudi koji su bili oteti i odvedeni na testiranje kod zločestih, jajoglavih i crnookih ALIENA. Ako ste i poslije svega pročitanog još uvijek nevjerujete u njihovo postojanje, tu su i slike...

http://www.stpt.com

Starting Point!

Zanimljiv koncept koji vam omogućava slaganje početne stranice browsanja po vašem kroju, a krojite je, naravno, sami u prijateljskom okružju ovog SITEa. Ugrađeni pretraživač, iako slabiji od YAHOOa i Altaviste, nikako nije za odbaciti, a prava je poslastica izbor najboljih siteova u mnogo kategorija.

http://www.mindspring.com/%7Ezoonet

Zoonet

Na ovom URL-u čeka vas prava poslastica, a zove se ZOOfile. Ovdje se nalazi mnoštvo informacija o životinjama, a posebno zoološkim vrtovima. Treba li vam iz bilo kojeg razloga slika neke životinje u digitalnom formatu, navratite ovdje - zoonetova galerija ih ima (gotovo) sve, k tomu su i dosta dobre kvalitete.

http://www.geocities.com/SunsetStrip/Alley/7028/hasta.hsm

Hasta la Vista SEARCH

Najnoviji search engine je stoput brži i bolji od Altaviste Yahoooa i Excitea zajedno. Podaci ne dolaze u tekstualnom obliku, nego vam se pomoću tajnog NASA algoritma za sažimanje putem fullscreena prenose animacije jedinog Austrijanca koji ima šanse postati predsjednikom Amerike, Arnolda Blackeneggera. VRAGA!!! Posjetite parodiju na najpoznatiji i najuspješniji WEBCRAWLER na Internetu!



HACKER No.1



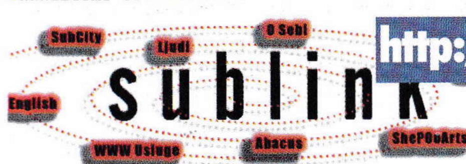
Red Alert na NETU

Kad nešto postane globalno popularno, pogotovo ako je povezano s kompjutorima, sigurno je da će se prije ili poslije naći na Internetu. Tako je i s Red Alertom. Mnogi od Red Alert siteova su kvalitetom i brojem podataka prestigli čak i Alertov matični server. Na stranu sad grafička dotjeranost stranica koja se rasteže od osrednje kvalitete do remek djela HTML standarsa. Nepravedno bi bilo ne odati zasluženu počast na Internetu fenomenu koji se zove Red Alert! Ponukani vašim zahtjevom za adresama gdje biste se mogli obnoviti s Red Alert mapama donosimo vam nekolicinu najboljih, nakon kojih, vjerujte nam, nećete više imati potrebe za drugim siteovima... *http://www.westwood.com* Iako je ovo glavni site, nećete na njem naći puno zanimljivosti za download, osim možda Wchata...

http://www.alumni.caltech.edu/~ccampo/ra_madness2.html **arhiva s mapama, a od ostalih se razlikuje previewom mapa prije downloada (mala sličica). Jako dobra dosjetka, jer kad jednom skinete arhivu s 50 mapa, neizbježno ćete naići na smeće.**

http://www.deter.com/red_alert/index.html
http://www.ping.be/tse/
http://www.best.com/~phenix/tic/index.html
http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/8131/

.wwwelcome to.........



http://www.suublink.hr

ltimate CyberCafe in
Zagreb, Teslina 12 (dvoriste)
+385/(0)1/4811329
blink@sublink.hr..........

as je veliki dan. ShePOoArts je zadovoljan sobom i
postrani i stvorio bazu koja ce jednog dana........
nua, nudimo WWW usluge, a i pogledajte sto se sprema
icama.... Slusajte radijski glas multimedijalnog
0.45 na zagrebackom Radio Studentu 100.5 Mhz.....

here with us today! Please meet Yahoo!!!

Yahoo! Search options

Sublink

Dobrodošli na pravu rijetkost hrvatske Internet scene, Cybercafe. Ekipa je mlada i trude se, što je i vidljivo. Još malo rada i JAVA će proraditi kako treba... No, najavljeno je potpuno novo izdanje Sublinka koje će, nadamo se, ozdraviti od početnih bolesti i uistinu prikazati puni potencijal sublinkovaca...

http://www.aquarius.com



Aquarius

Jedan od najpoznatijih zagrebačkih klubova je nedavno dobio svoju WEB inačicu. Iako boluje od bolesti preriјetkog obnavljanja informacija, grafički je na zavidnoj razini. Samo tako naprijed.



NET PLUS

www.futurenet.co.uk/
Futurenet e-zine
Futurenet je kompanija što izdaje dvadesetak časopisa čiji sadržaj varira od sporta preko političkih vijesti pa do najnovije tehnologije. I sami smo se uvjerili u njihovu kvalitetu čitajući njihov časopis T3 (Tomorrows Technology Today). Na serveru ćete naći jako zgodnih i još svježih informacija većinom popraćenih i slikom. Site nosi oznaku UPDATED DAILY, što bi se po naški reklo da mu se sadržaj mijenja jednom dnevno, a ako treba i više puta, zavisno od dotoka informacija.

www.unamerican.com
Nakon zasićenja američkim načinom života i neispunjenjem američkog sna, grupica pesimista osnovala je protuameričko udruženje. Izmišljaju glupe slogane, štampaju ih na različite oblike prodajne robe i prodaju nekim davno prošlim Easy Riderima. Ovaj site je pravo svjedočenje o tome što predug život u blagostanju čini čovjeku. Mi i ne znamo koliko smo sretni što živimo u bijedi i siromaštvu (u usporedbi s Amerima)...

www.geocities.com/SunsetStrip/Alley/7028/farce.htm
najbolja farsa tjedna...

www.versions.com
E-mailing obavještenja o novim inačicama programa.

www.lemig.umontreal.ca/bios/bios_sg.html.
otkrijte tajne BIOSA.

www.cris.com/~jpdel/
trikovi za Win 95.

www.af.mil
site američkog zrakoplovstva, informacije i slike zrakoplova.

www.filez.com
Ponajbolji files browser.

www.anatomical.com/stores/brainstorms.html
Prodaja inovacija i gluposti koje su prije smješne nego što će vam zatrebati.

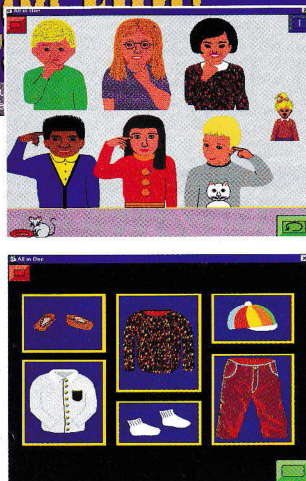
www.patent.womplex.ibm.com
IBM-ov patent server. Saznajte što je novog patentirano.

www.student.toplinks.com/bp/sjlaven/
student koji je uspio napraviti program koji će koliko-toliko razumno komunicirati s vama.

www.robotix.co.uk
Site glazgovske izložbe robota.

www.starwars.com
Site posvećen zaljubljenicima u legendarnu trilogiju StarWars. Saznajte kako napreduju nova tri filma najavljena za 98.





All-in-one Language Fun!

Želite da vaše dijete postane poliglota i zaposli se kao turistički vodič? Možda i vi želite naučiti jedan strani jezik, a ne znate kako započeti? Na ovom jednom CD-u moći ćete naučiti vi ili vaše dijete osnove pet stranih jezika: engleskog, njemačkog, francuskog, španjolskog i japanskog. Odabravši jednu od 27 različitih igara, zabavljajući se, začas ćete naučiti pravilno izgovarati riječi za brojeve, boje, voće, odjeću i slično. Neke će igre imati tri različite težine pa ćete, ovisno o uzrastu i znanju, sami birati nivo učenja. Kad prođete sve igre i naučite osnove svih pet jezika, moći ćete otputovati gotovo u svaki kutak našeg planeta ne bojeći se pritom kako ćete se sporazumjevati.

info

All-in-one Language Fun!

Proizvođač:	Syracuse Language
OS:	Win 3.1, Win 95, Mac System 7.0
Min.konfiguracija:	PC 386/33, 4 MB, Mac LC II, 4 MB
69%	Cijena: 229.99 kn Algoritam

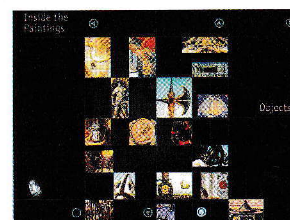
Botticelli

Obožavatelj ste talijanske renesanse i Botticellijevih djela ili ih želite tek upoznati, ovaj CD će vam pomoći. E.M.M.E. Interactive je proizvođač serije CD-ova o umjetnicima, o kojima ste već mogli čitali u našem CD izlogu. I ovaj je sličnog dizajna kao i ostali iz serije. Šetajući CD-om, moći ćete bolje upoznati Botticellijeva djela po određenim razdobljima (mladost, mistični period itd.). Uz tekstualne podatke, moći ćete sliku povećati preko cijelog ekrana, usporediti je s ostalim djelima, a uz neke čuti i audio komentar. Osim djela, upoznat ćete se i s Botticellijevim životom i razdobljem u kojem je živio i stvarao. Želite li na brzinu pregledati neku od 200 slika s CD-a, bit će tu galerija koja će vam to omogućiti. Proučavajući Botticellijevo stvaralaštvo, čitavo će vas vrijeme pratiti klasična glazba.

info

Botticelli

Proizvođač:	E.M.M.E Interactive
OS:	Win 3.1
Min.konfiguracija:	PC 486/25, 8 MB
77%	Cijena: 299.99 kn Algoritam







Ancient Civilizations of the Mediterranean

Još nam jedan CD dolazi iz tvrtke E.M.M.E. Interactive, ali nas oni ovaj put neće upoznavati s nekim umjetnikom i njegovim djelom, nego sa starim mediteranskim civilizacijama. Upoznat ćemo se s Etruščanima, Rimljanima, Grcima, Egipćanima, Feničanima i Kartažanima. Izvrsno sučelje omogućit će nam da saznamo sve o njihovoj vojski, religiji, arhitekturi, ekonomiji, životu i umjetnosti, a čitavo vrijeme pratit će nas ugodna glazba. Na CD-u je preko 800 fotografija u boji te 45 minuta audio komentara. Odaberite civilizaciju na interaktivnoj karti i krenite u njeno upoznavanje uspoređujući pojedina područja različitih civilizacija. Nabavite ovaj CD i oživite davnu prošlost, kad je život na Mediteranu bio potpuno drukčiji.



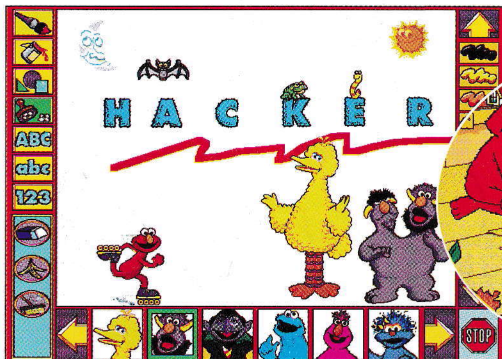
info

Ancient Civilizations of the Mediterranean

Proizvođač:	E.M.M.E Interactive
OS:	Win 3.1, Win 95
Min.konfiguracija:	PC 386/33, 4 MB
81%	Cijena: 299.99 kn Algoritam

Sesame Street Art Workshop

U neuobičajeno šarenoj kutiji dobit ćete CD, lutkicu i zgodnu šalicu, ali pošto smo mi već veliki, zanima nas što je novoga na ovom multimedijskom CD-u. Na samom početku dobit ćete na izbor četiri igre. Stickers je igra u kojoj birate određeni prostor (stan, pozornica, plaža, luna-park,...), a onda u nj postavljate likove i predmete po želji.



Painting nije igra nego pravi mali program za crtanje. Uz kist, linije, geometrijske oblike i slova, ovdje su djeci na raspolaganju likovi i predmeti koje samo treba postaviti na crtež. Coloring book je bojanka koju će djeca sama obojajti. Četvrta je igra Costumes gdje ćete moći likove iz Sesame Streeta odjenuti onako kako ste oduvijek željeli.

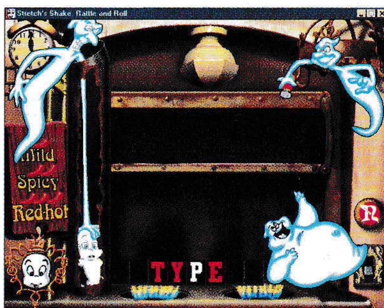
info

Sesame Street Art Workshop

Proizvođač:	Creative Wonder's
OS:	Win 95
Min.konfiguracija:	PC 486/33, 4 MB
Cijena:	279.99 kn
	Algoritam

75%

Casper Brainy Book



Ako već niste gledali odličan film Casper, ovdje ćete se moći upoznati s pričom jer ovaj CD donosi interaktivnu priču u obliku slikovnice. Bit ćete vođeni kroz svih dvanaest scena što čine priču. Uz lijepu grafiku i zvukove, animirane likove i govor pripovjedača, upoznat ćete se sa svim duhovima dvorca. Preslušavši razgovor među likovima, moći ćete detaljnije pretražiti scenu klikajući na određeno mjesto na slici. Iako će tu biti mnogo zabave, morat ćete pronaći i tri ključa jer vam oni omogućuju zaigrati još jednu od igara. Tu će biti Fatso's Creature Feature slagalica koju možete prilagoditi djetetovom uzrastu, Strech's Shake, Rattle and Roll varijanta Tetrisa ali s padajućim slovima, te Stinkie's Peak-A-Boo, igra pogađanja različitih pojmova. Vrlo lijep i kvalitetan CD.

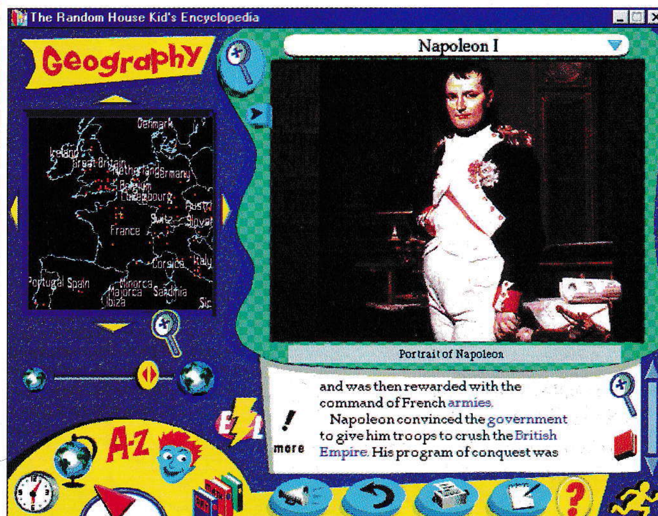
info

Casper Brainy Book

Proizvođač:	Knowledge Adventure
OS:	Win 3.1, Mac System 7.0
Min.konfiguracija:	PC 486/25, 4 MB
Cijena:	199.99 kn
	Algoritam

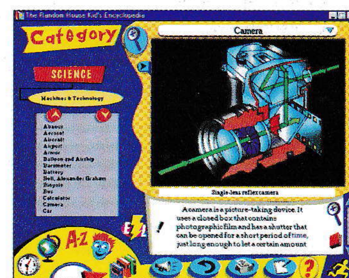
83%





Random House Kid's Encyclopedia

Ova je enciklopedija namijenjena djeci koja žele saznati što više. Ako ste već pomislili, to je nešto bezveze, pričekajte malo. Informacija je mnogo, detaljno su opisane (onoliko koliko treba djeci) na 2 CD-a. Možete ih pregledavati na pet načina (vremenski, abecedno, po kategorijama i zemljopisnom području). Na CD-ima je preko 4.000 članaka o različitim temama, a tisuću je njih popraćeno i čitačem pa se nećete mučiti čitajući tekst, nego se možete cijelo vrijeme diviti slici i slušati. Bit će tu i kino, gdje ćete moći pregledati svih 250 video isječaka. Nakon mnogo učenja, moći ćete se i okušati u jednoj od četiri igre. Da djeci ne bi bilo monotono, kroz mnoštvo informacija vodit će ih četvero vršnjaka, a bit će tu i lijepo šareno sučelje. Ova dva CD-a će dobro doći roditeljima koji nemaju uvijek vremena odgovarati djeci na njihova mnogobrojna pitanja.



info

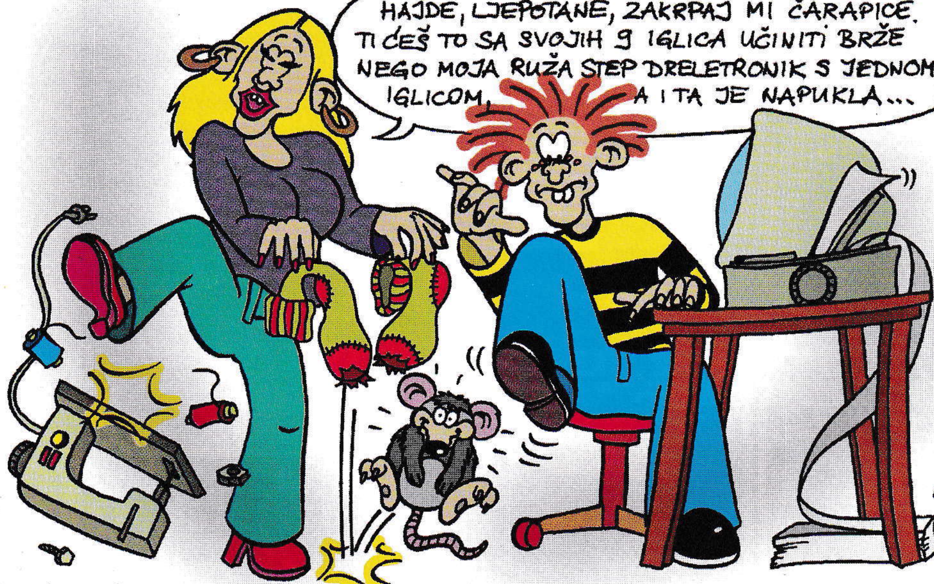
Random House Kid's Encyvlopedia

Proizvođač:	Random House
OS:	Win 3.1, Win 95, Mac System 3.1
Min.konfiguracija:	PC 486/33, 8 MB
	Mac 68040
Cijena:	269.99 kn
	Algoritam

86%

MALA ŠKOLA RAČUNALA

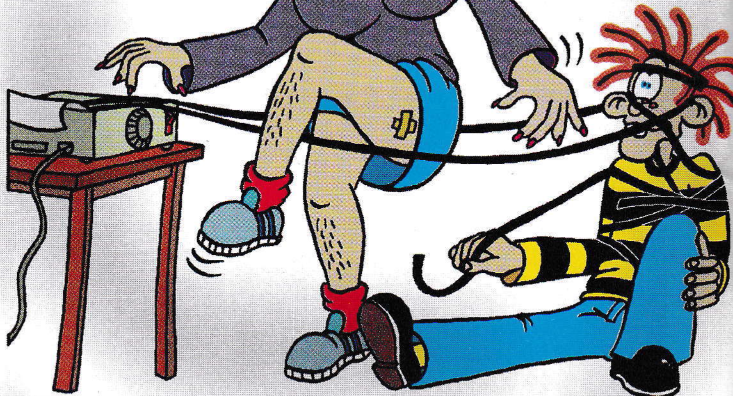
CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ















ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR



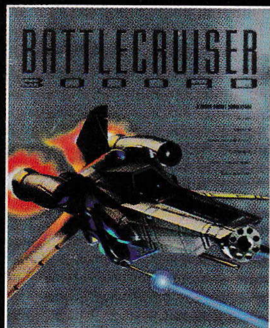
MEGASIXPAK

6 originalnih CDova po minimalnoj cijeni!

Magic Carpet 2
Chaos Overlords
Commanche CD
Actua Soccer
Fantasy General
Terra Nova

Narudžbenica u Hackeru!

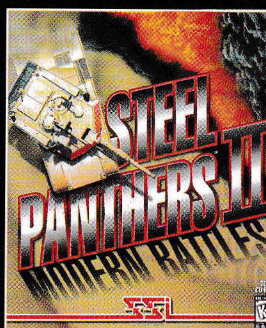
BATTLECRUISER 3000AD
GAMETEK



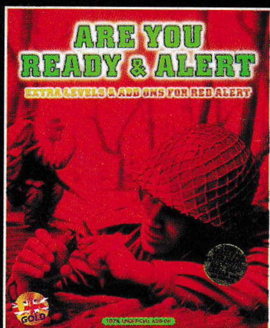
MDK
ELECTRONIC ARTS



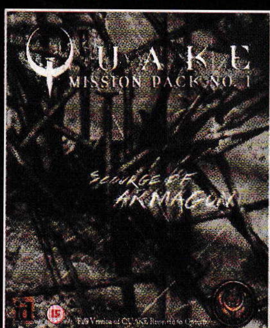
STEEL PHANTERS II
MINDSCAPE/S.S.I.



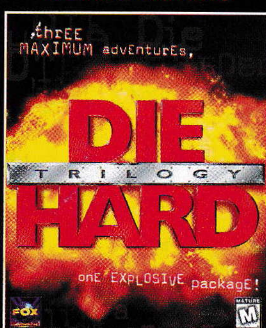
ARE YOU READY & ALERT
UK GOLD



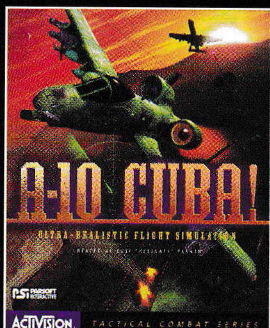
QUAKE - MISSION PACK 1
ACTIVISION



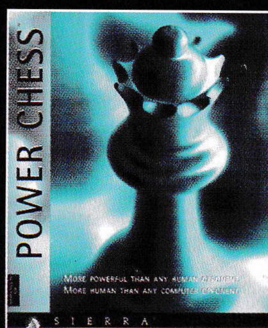
DIE HARD TRILOGY
ELECTRONIC ARTS



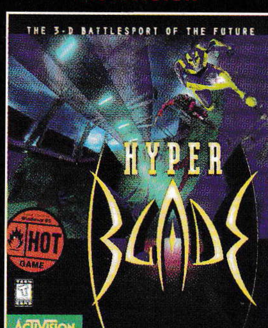
A10 CUBA!
ACTIVISION



POWER CHESS
SIERRA



HYPER BLADE
ACTIVISION



NOVO!!!
Zagreb - Zaprešić:
Elting P d.o.o.
B. Jelačića 18
tel. 01/ 70 87 58

Varaždin:
GIT
Vatroslava Lisinskog 6
tel. 042/ 57 407

Sisak:
Strajher Multimedia Centar
Matija Gupca 7
tel. 044/ 47 001

Split:
Art Shop
(Prod. Centar Koteks)
Matice Hrvatske bb
tel. 021/ 52 43 00 - (63)

Karlovac:
Comel
M. Vrhovca 5
tel. 047/ 33 66 66

Osijek:
Media Art
Ul. Hrvatske republike 43
(prizemlje)
tel. 031/ 12 75 24

NOVO!!!
Rijeka:
Knjižara "NOVA"
Trpimirova5a
tel. 051/ 33 51 47

Čakovec:
"BOOKSHOP"
K. Zrinski 2
tel. 040/ 31 01 37

Zagreb:
ALGORITAM
Multimedia Centar
(Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1
tel. 01/ 42 28 96



JANUS